

PS3
PlayStation 3
PSP
PlayStation Portable
PlayStation 2
PlayStation
Revista
- España
128 ★ SEPTIEMBRE 2011 • 2,95 € / CANARIAS 3,10
2'95€
Qatar Foundation
adidas
bwin
DESCUENTO DE 5€ EN LOS MEJORES TÍTULOS
¡¡Ya lo tenemos!!
FIFA 12
PS3
¡EL RETORNO DEL REY!
GRUPO ZETA
¡LAS PREVIEWS MÁS ESPERADAS!
RAGE
ACE COMBAT: ASSAULT HORIZON
DARK SOULS
DEAD ISLAND
DRIVER SAN FRANCISCO...
¡REVIEW EXCLUSIVA!
EL SHADDAI: ASCENSION OF THE METATRON
EL JUEGO MÁS ORIGINAL DE PS3
además... Batman Arkham City ★ Deus Ex: Human Revolution ★ Bodycount ★ F1 2011
o Evolution Soccer 2012 ★ Bleach: Soul Resurrección ★ Dead Rising 2: Off The Record...





SOY LA GUERRA

RESÉRVALO EN EXCLUSIVA EN

GAME
Tu especialista en videojuegos

ELITE ARMOUR PACK

SPACE WOLVES	BLACK TEMPLAR	EMPEROR'S CHILDREN	IRON WARRIORS

INCLUYE 4 ARMADURAS COMPLETAS



"SPACE MARINE SE PRESENTA COMO UNA MIXTURA DE DOS PESOS PESADOS DE LA ACCIÓN: GEARS OF WAR Y GOD OF WAR"

DISPONIBLE 9 SEPTIEMBRE 2011

PC
DVD-ROM
SOFTWARE







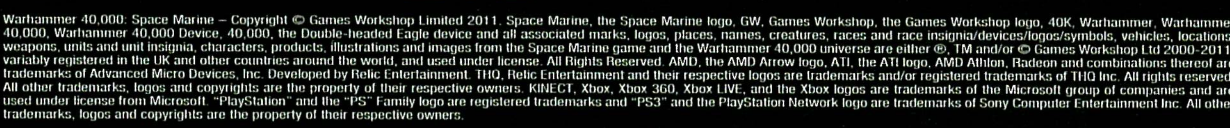




STEAMWORKS











PlayStation

Revista Oficial - España



GRUPO ZETA

Fundador **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **ANTONIO ASENSIO MOSBAH**

Presidente de la Comisión Ejecutiva **JUAN LLOPART**
Director General **CONRADO CARNAL**
Director Editorial y de Comunicación **MIGUEL ÁNGEL LISO**

Directora del Área de Revistas **MARTA ARIÑO**
Director del Área de Comercial y Publicidad **PABLO SAN JOSÉ**
Director del Área de Libros y Plantas de Impresión **ROMÁN DE VICENTE**
Director del Área de Prensa **ENRIQUE SIMARRO**
Director de Área de Recursos **DAVID CASANOVAS**

REDACCIÓN
Director **MARCOS GARCÍA REINOSO**
Director de Arte **KOLDO GUINEA HERRÁN**
Redactor Jefe **BRUNO SOL**
Redacción **ANA MÁRQUEZ SALAS**
Colaboradores
JOSÉ MANUEL TORNERO, PEDRO BERRUEZO, JAVIER BAUTISTA, LUCÍA PERDOMO, BEATRIZ FERNÁNDEZ, SARA CERRADA, MARÍA EMEGÉ, DAVID HERNÁNDEZ, ADONÍAS
Sistemas Informáticos **JAVIER RODRÍGUEZ**

C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00
ps@grupozeta.es

ÁREA DE REVISTAS
Director Adjunto de Área **CARLOS RAMOS**
Director de Desarrollo **CARLOS SILGADO**
Director de Producción **JAVIER BELLVER**
Jefe de Producción **ÁNGEL ARANDA**
Responsable de Marketing **FERNANDO VALLARINO**

Suscripciones, números atrasados y atención al lector
902 05 04 45 de 9 a 14 H.

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Centro **JULIÁN POVEDA**
Director de Publicidad Cataluña **FRANCISCO BLANCO**
Coordinación de Publicidad **CELIA SÁNCHEZ, ISABEL MARTÍN**

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: CARLOS CERRO, FRANCISCO ANDRÉS, MARÍA JOSÉ MARTÍNEZ. C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: JAVIER SOLER, VERÓNICA BOADA. C/ Consell de Cent, 425, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: JOSÉ LÓPEZ, VICENTE CAUSERÁ. Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: GESMEDIOS&ASOCIADOS, S.C. Asunción, 76 4º Izqda. 41011 SEVILLA 95 4275372-616939770. mortiz@zetasur.com
Norte: JESUS Mª MATUTE. Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17
Canarias: MERCEDES HURTADO. Tel 653 904 482.
Galicia: ESTÍBALIZ RODRÍGUEZ. Avenida Camelias, 17 - 19, 36202 Vigo Tel: 986 41 69 77
Aragón: JOSÉ MANUEL HERNÁNDEZ. Hernán Cortés, 37 50005 Zaragoza Telf. 976 70 04 00

Responsable de Marketing Publicitario **JESÚS VÉLEZ**

INTERNACIONAL:
DIRECTORA DE PUBLICIDAD INTERNACIONAL: Gema ARCAS +34 91 586 36 31 *gema.arcas@zetagestion.com*
EJECUTIVA COMERCIAL: Andreea MANGAR +34 91 586 36 32 *andreeam@zetagestion.com*
ITALIA - Studio Villa SRL: Carla VILLA/+39 02.311.662- *carla@studiovilla.com*; **FRANCIA/BÉLGICA** - Infopac SA: Jean-Charles ABEILLE/+33 146.43.16.30- *jcabeille@infopac.fr*; **HOLANDA** - Infopac NL- Tatjana KRISHNADATH/+31 348.444.636- *Infopac.nl@media-networks.nl*; **REINO UNIDO** - GCA: Greg CORBETT/+44 207.730.60.33- *greg@gca-international.uk*; **SUIZA** - Adnative SA: Philippe GIRARDOT/+41 227 96 46 26- *philippe.girardot@adnative.net*; **ALEMANIA** - BCN: Tanja SCHRADER/+49 899.250.3532- *tanja.schrader@burda.com*; **PORTUGAL** - Ilimitada Publicidade: Paulo ANDRADE/+35 121.385.35.45- *pandrade@ilimitadapub.com*; **GRECIA** - Publicitas Hellas S.A: Sophie PAPAPOLYZOU/+30 2111.060.300- *sophie.papapolyzou@publicitas.gr*; **EEUU** - Publicitas USA: Howard MOORE/+1 212.330.07.34- *hmoore@publicitas.com*; **INDIA** - Mediascope Publicitas: Srinivas IYER/ +91 22 2283 5755- *srinivas.iyer@media-scope.com*; **JAPON** - Pacific Business: Mayumi KAI/+81 336.61.61.38- *pbi2010@gol.com*: **BRASIL** - Altina Media: Olivier CAPOULADE/+55 1194.989.444-*ocapoulade@altinamedia.com*

IMPRESIÓN: Rotedic, S.A. Ronda de Valdecarrizo, 13. Tres Cantos (Madrid).
DISTRIBUYE: GDE Revistas, S.L.
Parque Empresarial, Calle de la Agricultura, D-10
11407 Jerez de la Frontera, Cádiz. Tel. 902 548 999

DEPÓSITO LEGAL: M.50833-2000
PRINTED IN SPAIN

PLAYSTATION REVISTA OFICIAL
es una publicación mensual producida por **EDICIONES REUNIDAS S.A.**





Comienza lo bueno

Cada año, nuestra portada de FIFA marca un antes y un después en su transcurso. Lo que ha pasado hasta ese momento está muy bien, pero lo que queda es aún mejor. Pronto oiréis en vuestra cabeza el silbatazo inicial con el que da comienzo la temporada que se inicia desde el primer día de septiembre y que nos llevará hasta finales de año con la fuerza de siempre. Incluso sin la compañía navideña de PlayStation Vita os aseguramos que emociones fuertes no os van a faltar. El duelo futbolístico de todos los años, el inicio violento del mes de septiembre con sus Driver, Dead Island y Resistance 3; otro bello enfrentamiento bélico entre COD y Battlefield; unas cuantas maravillas como Uncharted 3, Dark Souls, Rage o Batman Arkham City... Resumiendo, se acabó la paz veraniega. Así es la portada de FIFA, capaz de despertarnos del letargo vacacional para meternos de lleno en la antítesis de la melancolía otoñal. Y nada mejor para celebrar este esperado momento que un análisis exclusivo del título más extraño jamás creado para PS3. Si creéis haberlo visto todo, echad un ojo a El Shaddai: Ascension Of The Metatron.

Marcos García



Marcos «The Elf» García
marcos.ps@grupozeta.es
«Ya he surcado las tierras de Dark Souls y no puedo escapar de allí...»
Mi juego favorito
Dead Island

Bruno «Nemesis» Sol
bsol.ps@grupozeta.es
«Por fin he descubierto un juego que va a desbancar a God Hand.»
Mi juego favorito
El Shaddai: Ascension...



Ana «Anna» Márquez
amarquez@grupozeta.es
«Ahora me apasionan los juegos de F1 y las largas noches sin dormir.»
Mi juego favorito
Phineas y Ferb: A Través...



Pedro «John Tones» Berruezo
«Conozco gente que parecen extras sacados de Shadows Of The Damned.»
Mi juego favorito
Limbo

José Manuel «Lloyd» Tornero
«Me estoy leyendo la Biblia del revés para entender El Shaddai.»
Mi juego favorito
FIFA 12



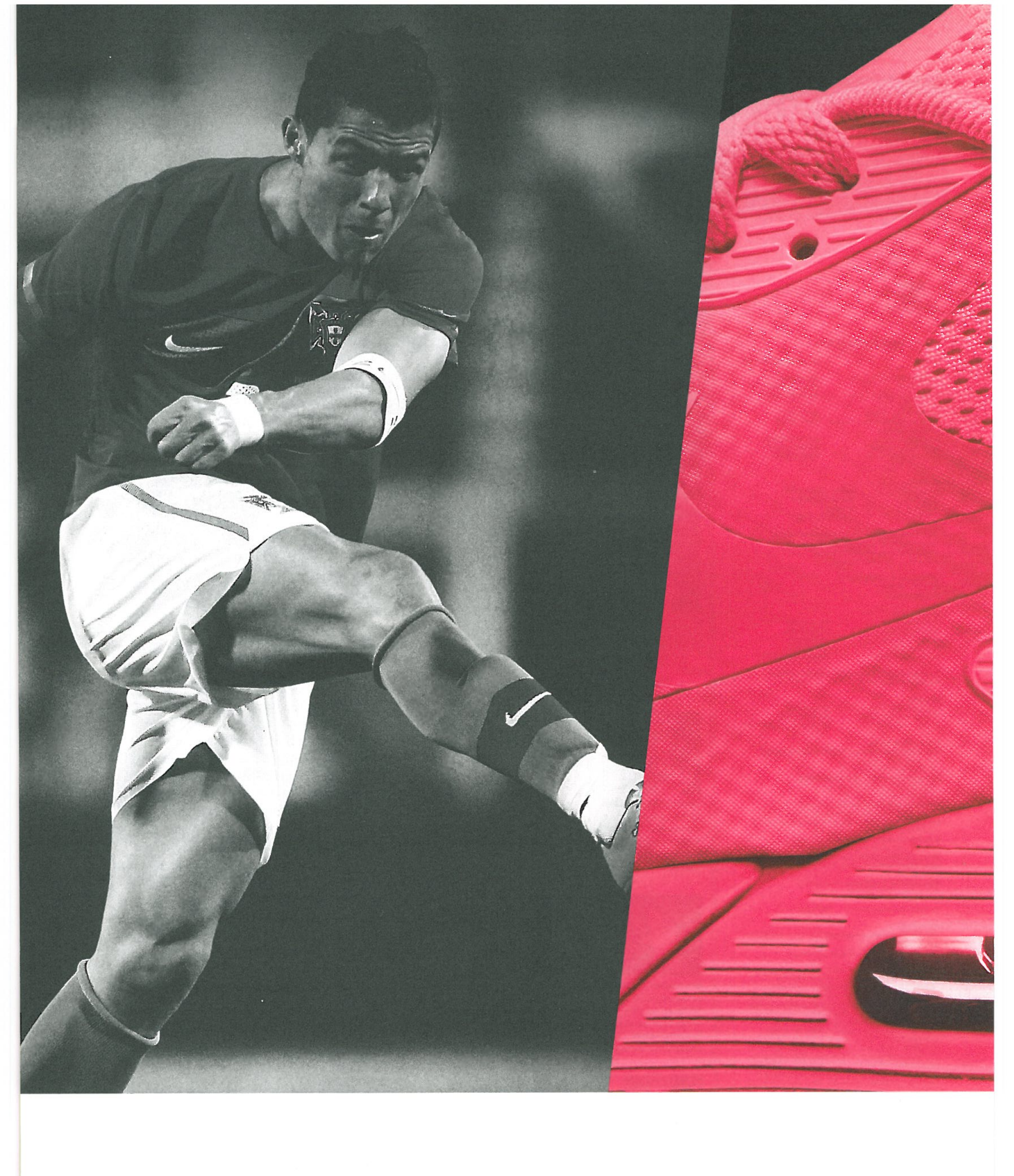
Lucía «Lucky» Perdomo
«Al próximo que se me cruce en una rotonda, le lanzo un Avada Kedavra.»
Mi juego favorito
Tomb Raider Trilogy HD

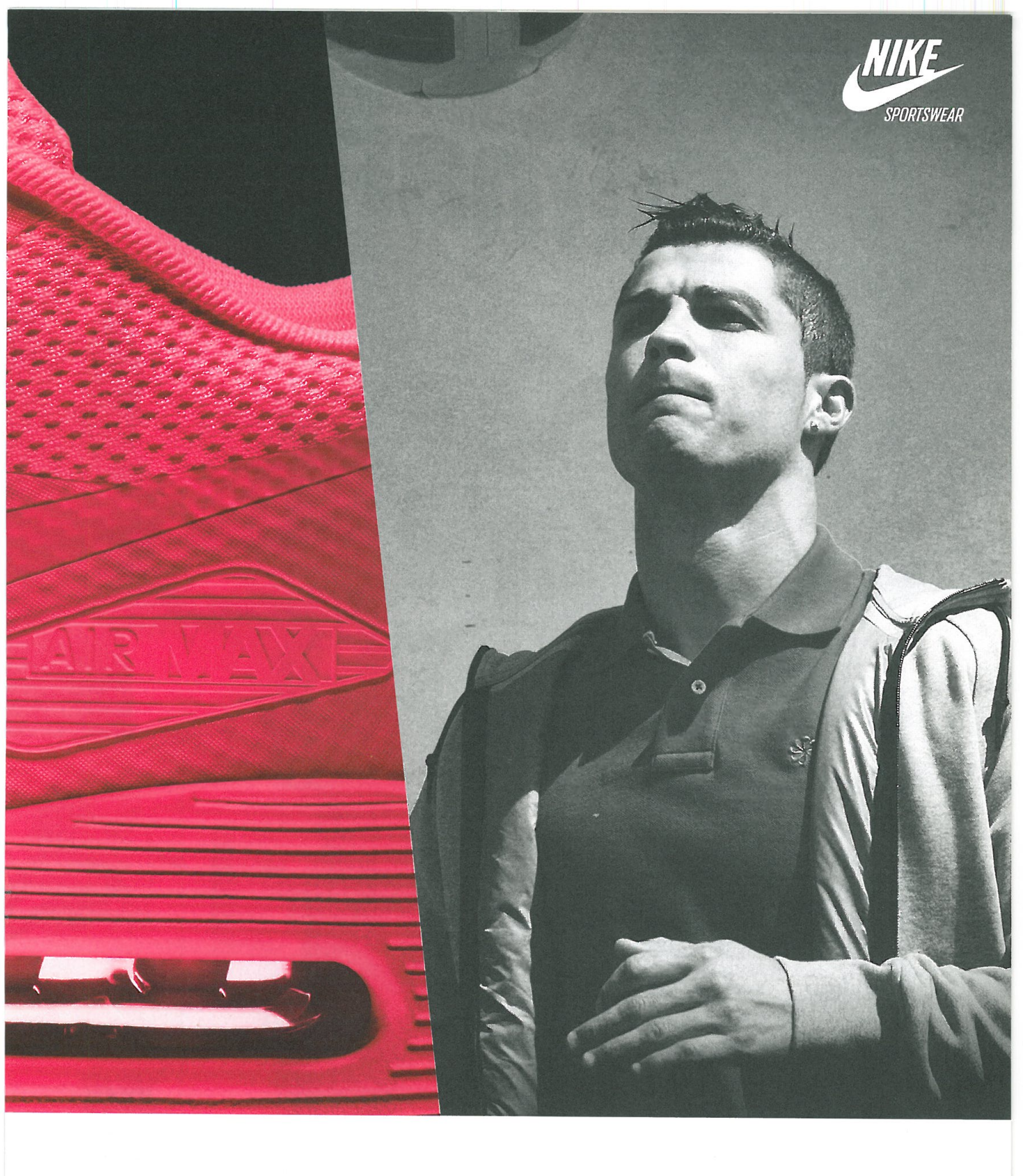


Javier «De Lúcar» Bautista
«Lejos del mundanal ruido... equipado con mi PSP y los cascos.»
Mi juego favorito
DiRT 3



David «DaWei» Hernández
«La primavera la sangre altera. Y en verano la sangre hierve. ¡Qué calor!»
Mi juego favorito
Deus Ex: Human Revolution





DENTRO Y FUERA,
SIEMPRE YO.

★ 128 Septiembre 2011
Sumario



Analizamos los juegos de las tres consolas de Sony, cada una con su propio sello para que los distingas.







Otorgamos la distinción de Oro, Plata y Bronce a los títulos que se lo merecen.



Te informa de un juego que destaca por su relación calidad-precio.



Indica que puedes descargarte la demo del juego desde PS Store.



Indica que el juego es compatible con televisiones y gafas de visión 3D.

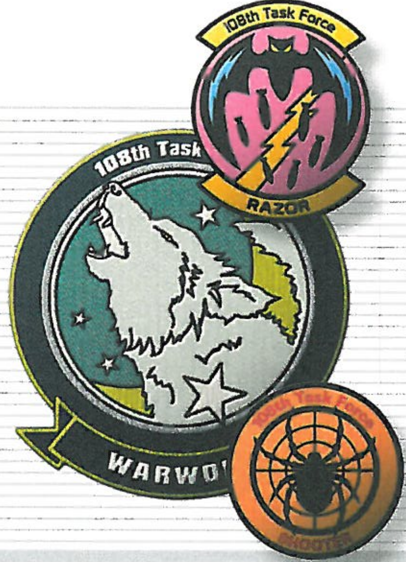


Además del control habitual, el juego puede manejarse con PlayStation Move.

DARK SOULS

EA SPORTS

FIFA 12



68 ACE COMBAT: ASSAULT HORIZON
La saga aterriza por fin en PS3.

90 BLU-RAY
INVASIÓN A LA TIERRA
Impactante tanto visual como argumentalmente. ¡No te la pierdas!



36 DARK SOULS
Adéntrate en la oscuridad como nunca antes lo habías hecho...

NEWS 8
LAS NOTICIAS DE MÁS RABIOSA ACTUALIDAD

ZONA CERO 22

PS STORE 24
ANALIZAMOS TODOS LOS LANZAMIENTOS

REPORTAJES 30
LAS EXCLUSIVAS MÁS DESEADAS

TEST 40
TODAS LAS NOVEDADES A EXAMEN

VERSIÓN BETA 60
PRÓXIMAMENTE EN TU CONSOLA

CONSULTORIO 80

BUZÓN 81

PLAYSTYLE 87
HAY VIDA MÁS ALLÁ DE LOS VIDEOJUEGOS

60 RAGE
Los creadores de Doom regresan con un shooter muy especial. Te lo contamos todo sobre él.




74 F1 2011
El Campeonato del Mundo se traslada al salón de tu casa próximamente.

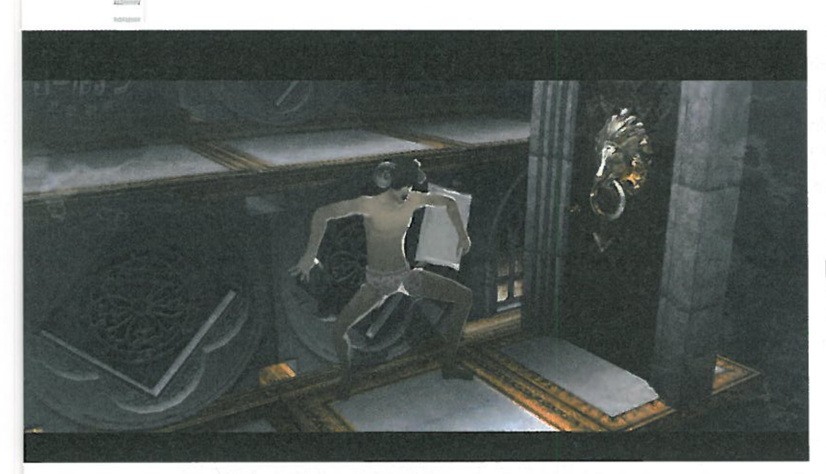


Pág. 93





Todo lo que necesitas para estar a la última











Si quieres escapar de las pesadillas nocturnas y seguir vivo en la aventura tendrás que llegar a la cima de las fases de puzzle utilizando las piezas en forma de cubo que las forman de manera inteligente. Para hacer las cosas aún más difíciles nos acosará un gigantesco enemigo.





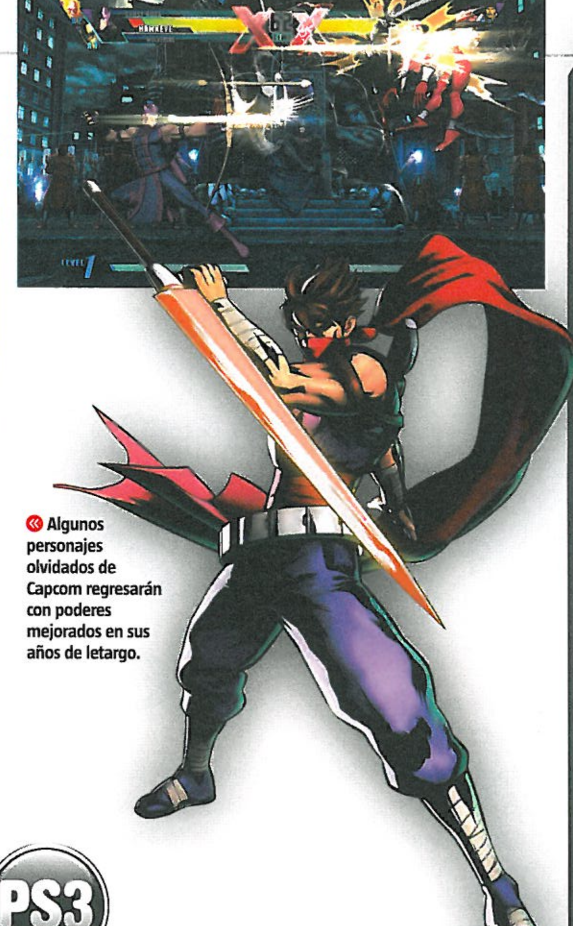
Koch Media nos traerá a Catherine

Los españoles no nos quedaremos sin nuestra picante ración de Catherine

Tras su arrollador y sensual paso por Japón y Estados Unidos, siendo ya considerado por **Atlus** como el mejor lanzamiento de su historia, la exuberante, picante y atrevida *Catherine* llevará su dulce figura de viaje a Europa. Una vez aquí, **Koch Media** se encargará de distribuir en nuestro país el gran éxito del **Team Persona**. Este arriesgado, original y surrealista juego de aventura, acción, plataformas y *puzzles* nos pone en el papel de un treintañero llamado Vincent, que vive en el constante dilema de llevar una vida amorosa normal o atreverse a tener una aventura con una alocada muchachuela. Al más puro estilo *Persona*, el juego se columpiará entre la realidad y los sueños para combinar momentos de acción y *puzzles*, con otros enfocados a la sociabilidad. Las fases de acción representan los sueños más escalofriantes de Vincent, así como su afán de alcanzar la cima para escapar de dichas pesadillas. Mientras lo hace tendrá que ir superando *puzzles*, acabar con enemigos y sortear multitud de obstáculos. Paralelamente, en los momentos sociales, tendremos que conseguir pistas para desentrañar los misterios de la extraña joven y unas enigmáticas muertes. ***Catherine*** llegará a finales de año con subtítulos en castellano.







Algunos personajes olvidados de Capcom regresarán con poderes mejorados en sus años de letargo.

Ultimate Marvel Vs. Capcom 3

PS3

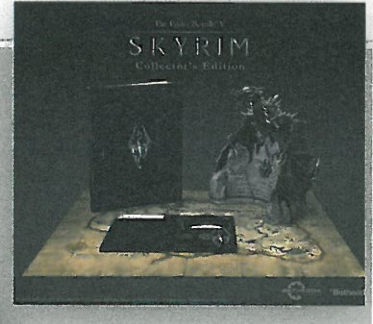
Capcom ha aprovechado la reciente **Comic-Con** en San Diego para hacer oficial ***Ultimate Marvel Vs. Capcom 3***, un nuevo juego de la serie que viene a completar el lanzamiento del pasado mes de febrero con la entrega *Fate Of Two Worlds*. Lo más destacado de este nuevo título será el estreno de doce nuevos luchadores, entre los que destacarán *Strider*, *Firebrand* de *Ghosts'N Goblins*, Ojo de Halcón y el Motorista Fantasma. La plantilla total de luchadores ascenderá a 50 tras todas las incorporaciones pensadas para este nuevo título. Además, se reequilibrarán los parámetros de los luchadores, estrenarán ocho nuevos escenarios, se mejorarán las animaciones y se incluirán modos, como el Espectador, para visualizar combates. **Capcom** ha aclarado que este lanzamiento se hará únicamente en formato físico, y que tendrá un precio competitivo. Asimismo prometen que seguirán apoyando el juego tras su salida con una serie de añadidos como vestimentas. La compañía tiene previsto lanzarlo en tiendas este mes de noviembre.

PS VITA llegará a Europa en 2012

El presidente de **Sony Computer Entertainment**, Kaz Hirai, ha confirmado que la esperada **PS Vita** no llegará a Estados Unidos y Europa hasta las primeras semanas de 2012, con lo que se descartan ciertos rumores que la situaban en Europa para finales de este año. Los que sí disfrutarán pronto con la nueva portátil serán los japoneses, que la podrán encontrar en tiendas en el último trimestre del año. En el **Tokyo Game Show**, en septiembre, **Sony C.E.** dará todos los detalles de su salida.

SONY

PS VITA



APOTEÓSICA EDICIÓN PARA SKYRIM

Uno de los grandes lanzamientos del año, ***The Elder Scrolls V: Skyrim***, tendrá una edición coleccionista a la altura del juego. Lo más llamativo es la inclusión de una estatua de 30 cm. del Dragón Alduin, junto a un libro de arte de 200 páginas, un DVD con el *Making Of* y un mapa del juego. Esta edición coleccionista será «muy limitada» y tendrá un precio de 149,99 €.



ADIVINA QUIÉN VIENE ESTA NOCHE

El nuevo *Mortal Kombat* contará con un invitado muy especial, nada menos que el temible Freddy Krueger disponible desde este mes de agosto. El villano de *Pesadilla en Elm Street* surgirá del inframundo onírico para aparecer como invitado estelar en el videojuego. En esta ocasión vendrá con dos guantes, es decir, con el doble de ganas de repartir sangrientos sueños.

EL REGRESO MÁS ESPERADO

2K Games y **Gearbox Software** han anunciado el desarrollo de ***Borderlands 2***, la secuela de unos de los juegos más divertidos de 2009. En esta ocasión tendremos nuevos protagonistas, una IA más elaborada, diálogos dinámicos, un compendio de nuevas armas y más grandes escenarios. Esperan lanzarlo en 2012 en **PlayStation 3**.













Ahora podremos rememorar aquellas viejas experiencias en alta definición.



Los Resident Evil en HD

Ya tienen fecha y precio

Si hace poco os informábamos de la salida de *Resident Evil 4* y *Resident Evil: Code Verónica* en clave HD, ahora **Capcom** por fin les ha puesto precio y fecha de salida. ***Resident Evil 4 HD*** estará disponible en *PlayStation Network* el próximo 21 de septiembre al precio de 19,99 €. Por otra parte ***Resident Evil: Code Verónica HD*** podrá conseguirse el 28 de septiembre en *PSN* a cambio de 19,99 €. De momento parece que **Capcom** no tiene intención de lanzar en formato físico el recopilatorio que iba a reunir ambos juegos. El relanzamiento de estos dos grandes títulos vendrá acompañado de la pertinente mejora visual -ahora adaptada a la alta definición- del soporte para trofeos y de todo el material adicional que la cuarta entrega ha recibido durante años. *Resident Evil 4* apareció en 2005 en **PlayStation 2** tras su exitoso paso por GameCube, mientras que *Code Verónica* fue uno de los grandes títulos de Dreamcast.



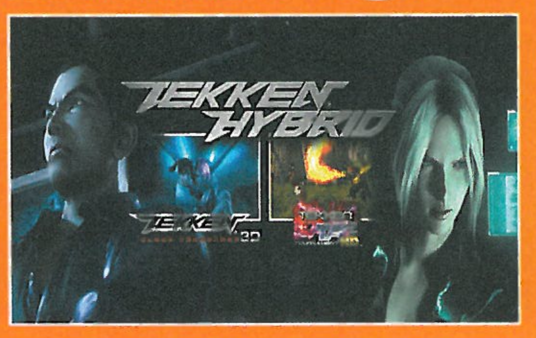
Square Enix rescata True Crime

El pasado mes de febrero **Activision** sorprendió cancelando el prometedor ***True Crime: Hong Kong***. Unos meses después la propia **Square Enix** ha anunciado que han comprado los derechos del juego, aunque no han adquirido la IP, con lo que se verán obligados a relanzar el juego bajo un nuevo nombre. Al cargo del desarrollo seguirá **United Front Games**, pero en esta ocasión supervisados por **Square Enix Londres**. La intención de la compañía es que el título esté listo para ser lanzado el próximo año, y **PlayStation 3** se beneficiará de ello.



Un tesoro para fans de TEKKEN

Los usuarios de **PlayStation 3** recibirán en exclusiva ***Tekken Hybrid***, un recopilatorio con grandes sorpresas para los amantes de esta emblemática serie de lucha. El *Blu-ray* de ***Tekken Hybrid*** traerá la película de animación *Tekken Blood Vengeance* adaptada a las 3D, el juego *Tekken Tag Tournament* en alta definición y, como guinda, *Tekken Tag Tournament 2 Prologue*, nada menos que el aperitivo del *Tekken Tag Tournament 2* que está causando furor en los salones recreativos japoneses. ¡En noviembre a la venta!



U-TAD

El **Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital, U-Tad,** convoca 27 becas formativas para sus Grados. Podrán beneficiarse de ellas todos los jóvenes con talento en la creación, programación y dirección de contenido, productos y servicios digitales. Hay dos tipos de becas diferentes. Por una parte las *U-Excellent* (24 de las becas), y las becas *U-Talent* (las tres restantes), que cubrirán los cuatro años de formación del alumno, incluida la matrícula.



¡LLEVA A SONIC CONTIGO!

Sega ha llegado a un acuerdo de colaboración con la cadena de tiendas **Pull & Bear**, para vender tres modelos de camisetas (blanca, gris y negra) con imágenes de ***Sonic*** para conmemorar los 20 años del nacimiento de la mascota de **Sega**. Estas camisetas ya están disponibles en cualquiera de las 700 tiendas que **Pull & Bear** tiene repartidas por el mundo, a un precio de 14,99 €.

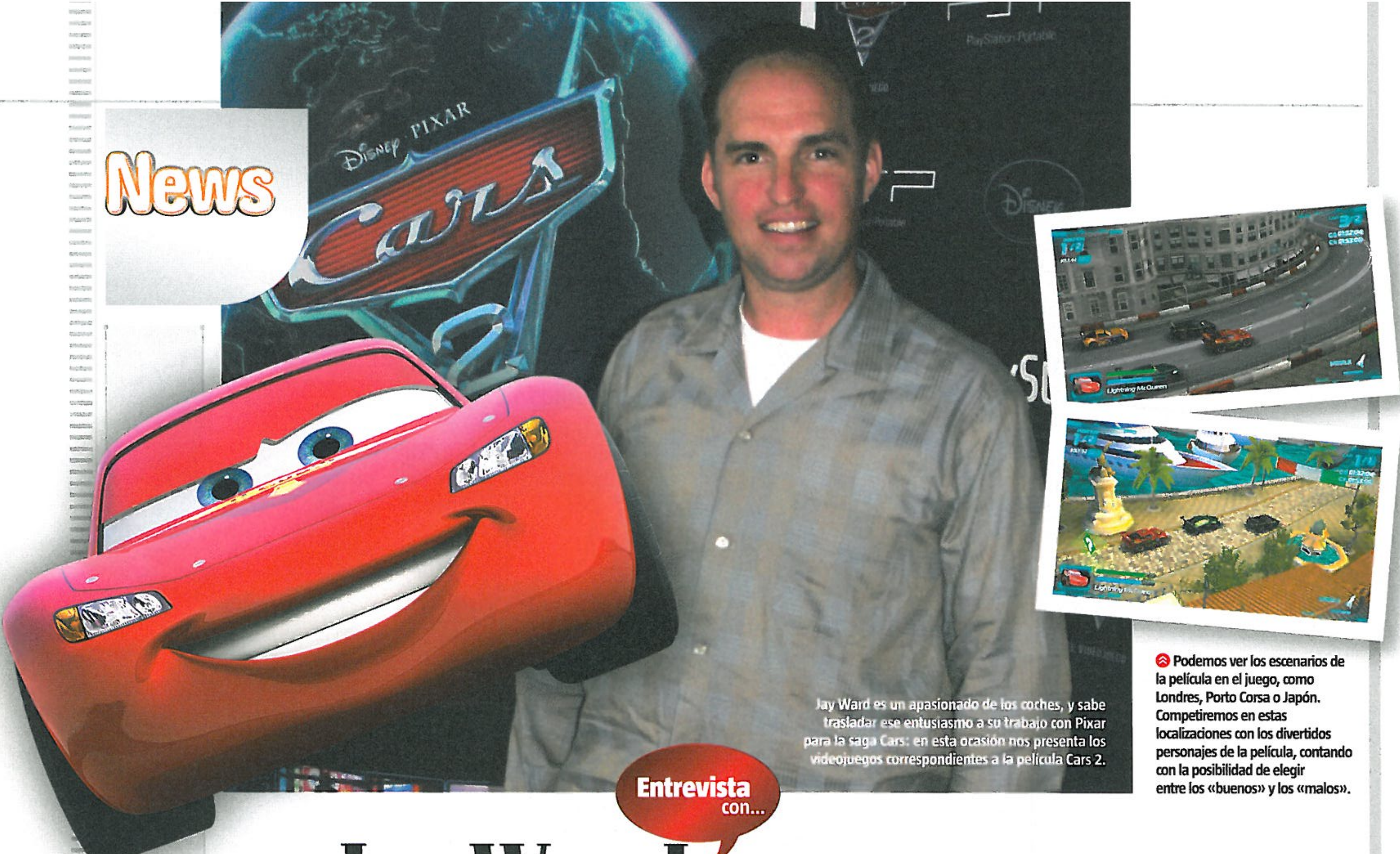
KOOMIC, TU TIENDA VIRTUAL DE CÓMICS

KOOMIC es la primera tienda de cómic digital de España, un lugar donde los amantes de este universo podrán reunirse para comprar todo tipo de cómics, visualizarlos On-line, crear su propia biblioteca digital, dejar sus impresiones, crear su lista de deseos y hasta hacer recomendaciones a sus amigos. Una parada que no debe faltar en tu viaje virtual.





adidas



Jay Ward es un apasionado de los coches, y sabe trasladar ese entusiasmo a su trabajo con Pixar para la saga Cars: en esta ocasión nos presenta los videojuegos correspondientes a la película Cars 2.

Podemos ver los escenarios de la película en el juego, como Londres, Porto Corsa o Japón. Competiremos en estas localizaciones con los divertidos personajes de la película, contando con la posibilidad de elegir entre los «buenos» y los «malos».

Entrevista con...

Jay Ward

Guardián de la Franquicia Cars

Este año es el 25 aniversario de **Pixar**, el gran estudio de animación que ya es sinónimo de buen cine, fresco, original y con un nivel técnico elevadísimo, coincidiendo con la llegada de ***Cars 2*** a nuestras pantallas, tanto de cine como de consolas.

Jay Ward, de **Pixar**, encargado de supervisar la franquicia Cars, tiene muy claro el motivo del éxito de **Pixar**: ***«Creo que para nosotros lo más importante es contar buenas historias. Pixar es único porque la pasión que los directores del estudio ponen en una idea va creciendo hasta llegar a la pantalla. También podemos decir que tenemos la suerte de tener muchos narradores de talentos variados, que han ido evolucionando juntos todos estos años».***

Ward es un experto en coches y, aunque tiene claro su favorito en ***Cars 2***, le cuesta decidirse por uno en la realidad: ***«Finn McMissile es mi personaje favorito. Me gusta porque es un superespía, con un estilo europeo de los años 60, mezcla de Maserati con Ferrari y Aston Martin. Pero no puedo escoger un coche favorito en el mundo real... Es como escoger a tu hijo favorito: ¡imposible! Me gustan muchos coches diferentes... Pero puedo decir con seguridad que me encanta cualquier coche clásico, entre 1920 y 1960».***

Como experto en coches, reconoce a Fernando Alonso, que aparece en la película como el coche representante de España. El mismo Alonso hace el doblaje para la película en español, siendo el genial actor John Turturro quien se encarga de la voz en la versión original. Jay Ward se ríe cuando preguntamos por qué Alonso no es un coche de F1 en la película: ***«Bueno, la idea de Cars 2 es mostrar todos los estilos de coches de carreras, por lo que solo podíamos tener un F1, así que, como en el caso de Alonso, los pilotos no son el tipo de coche que conducen en la realidad».***

«LA RELACIÓN CON SONY Y LA COMPAÑÍA ESPAÑOLA VIRTUAL TOYS ES FANTÁSTICA»

Saltando al tema que más nos interesa, preguntamos a Ward sobre el videojuego de ***Cars 2***: ¿qué nos ofrece? ***«Entrenas en una academia para convertirte en espía. Puedes escoger a un coche del bando bueno o del malo. Tienes los escenarios de la película para jugar utilizando armas y artilugios contra los otros coches, como Londres, Porto Corsa o Japón. Debo decir que aunque en la película se vea más violencia como parte de la acción, en el juego, dado que es para todas las edades, no quería que los personajes se mataran entre ellos: cuando disparan a tu coche, te sacan de la carrera, y vuelves a entrar».*** En cuanto a la versión de **PSP**, ***«tiene más detalles que las otras versiones, y la pantalla pequeña nos hizo dar con una aportación atractiva y divertida: la cámara en movimiento. La cámara permite con sus giros que veamos la cara del personaje, que es lo que hace a los coches de Cars especiales. Es un añadido a la visión tradicional desde la parte posterior del coche en la carrera».***

La compañía española **Virtual Toys** se encarga del desarrollo de esta versión en **PSP**, y para Jay Ward ***«la relación con Virtual Toys y Sony es fantástica. La dinámica de trabajo con Virtual Toys ha sido similar a la que tenemos en Pixar, de colaboración y aportación por parte de todos. Proponíamos cosas para el juego y ellos hacían lo posible para que el trabajo final fuese el esperado por ambas partes».*** Y sigue hablando de los desarrolladores de nuestro país: ***«Acabo de volver del Gamelab en Barcelona, y me gustó mucho ver cómo crece el mercado de los videojuegos y la animación. En España existe una pasión por ambas cosas, y su arte y cultura hacen que sea un lugar idóneo para que el mercado crezca. Cada vez hay más público y emergen más estudios españoles, apareciendo en los créditos de nuevos y grandes proyectos».***

REDACCIÓN Y FOTOGRAFÍA: MARÍA EMEGÉ

3D Compatible Game

PlayStation® Move





18
www.pegi.info

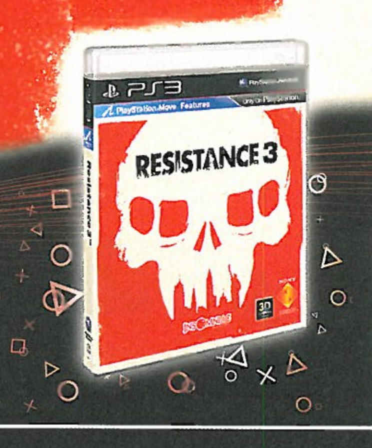
RESISTANCE 3™

TU ERES LA RESISTENCIA

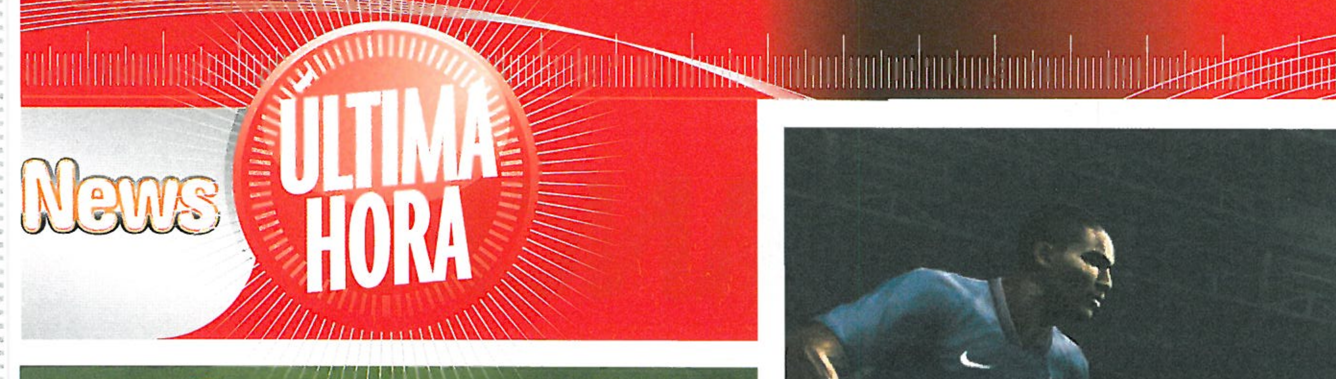
myresistance.net

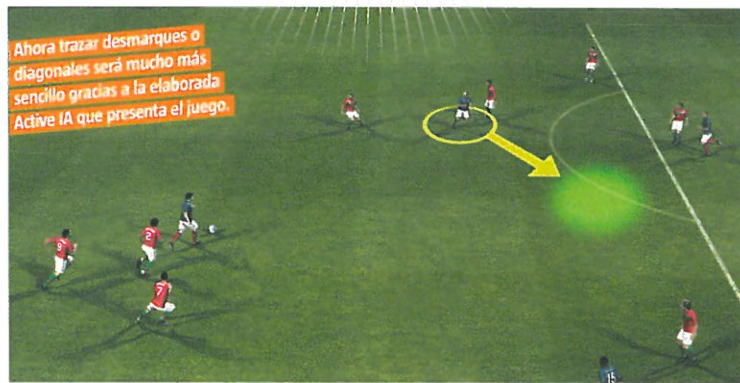


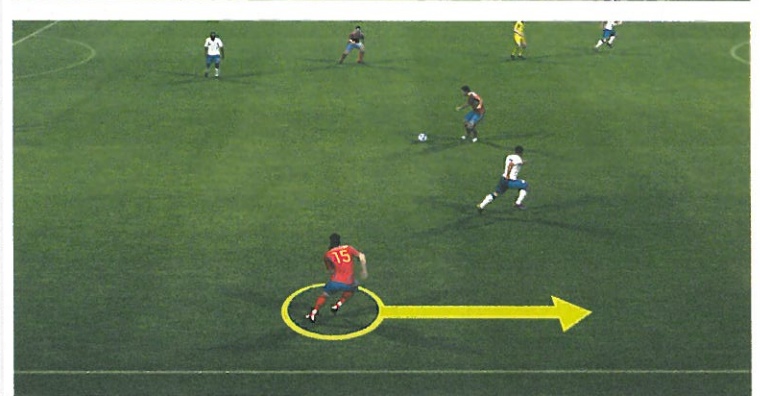




SONY
make.believe









Los regates también se han mejorado en su elaboración, pudiendo ahora pisar el balón para engañar al contrario e incluso forzar faltas en un pequeño palmo de terreno.

PS3

Compañía
Konami
Programador
Konami
Género
Deportivo

Pro Evolution Soccer 2012

Konami se pone en forma con la última edición de su serie futbolística

La pretemporada ya ha comenzado y los dos máximos aspirantes a la corona futbolística anuncian sus nuevos fichajes para un enfrentamiento que se promete inolvidable. El aspirante, el juego de fútbol de **Konami**, apuesta por una remodelada IA dentro de un conjunto vistoso a la altura de las circunstancias.

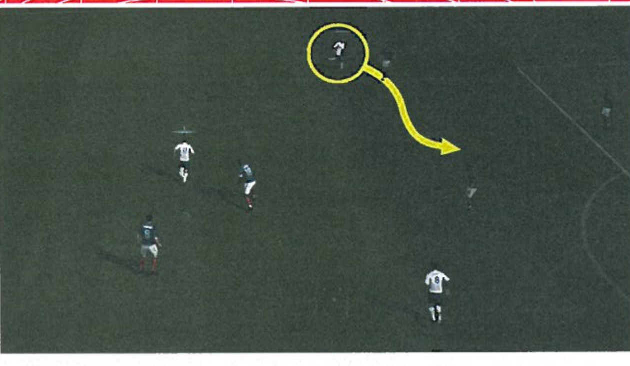
El equipo de Shingo Takatsuka, conocido popularmente como *Seabass*, vuelve a escuchar a sus seguidores para inundar de novedades la edición de *Pro Evolution Soccer* de este año. Si bien en el aspecto visual se han mejorado ciertas características, es en lo jugable donde vamos a encontrar un gran número de novedades, en su mayoría enfocadas a la inteligencia artificial de jugadores en lo que se ha bautizado como *IA Active*.

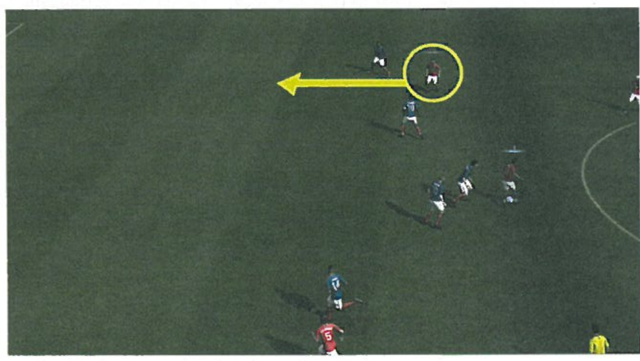
Lo primero que se nota al jugar a ***PES 2012*** es su mayor ritmo de juego, que da como resultado una fluidez superior a la edición del año pasado. También se ha potenciado el ambiente dando la sensación de estar ante un juego más vivo, con los cámaras alrededor del campo, jugadores calentando o los propios entrenadores dando instrucciones. Todo esto se materializa en el juego a través la *IA Active*, que ofrece una mejora en la defensa zonal de los jugadores, intercambiándose los marcajes y las presiones de manera dinámica; el sistema *Off-the-ball*, que nos permite controlar un segundo jugador con el *stick* derecho en situaciones a balón parado; o posibilitando trazar diagonales eficientes, desmarques o desdobles como los que vemos en cualquier partido de fútbol de la realidad, viéndose en esta ocasión la estructura del equipo más compacta, con menos distancia entre líneas. Asimismo cabe destacar la gran mejora en los movimientos ofensivos y defensivos, en los controles orientados, en el comportamiento de los árbitros o en el contacto del jugador con el balón.

Pero sin duda la novedad jugable más destacada este año es la citada









LIBERTAD DE MOVIMIENTOS.

La novedad más destacada en la edición de *PES 2012* es la inclusión del sistema *Teammate*, que nos permite tomar el control de un segundo jugador que podrá ser manejado con el *stick* derecho del mando para realizar jugadas más elaboradas. Igualmente debemos mencionar otras novedades como el Entrenamiento Dinámico, con una serie de retos y pruebas para perfeccionar la técnica de los usuarios; o el mejorado sistema de penaltis, que resolverá algunos problemas vistos en la edición del año pasado.





El sábado 16 de julio se celebró en el Santiago Bernabéu la final de la PES Liga Nacional, donde Isra_21 se coronó como el vencedor absoluto en nuestro país, por delante de otros 31 jugadores llegados de todos los rincones de España. Tanto Isra_21 como el otro finalista, Balagol, representarán a España en la PES World Finals en Colonia (Alemania) coincidiendo con la GamesCom.



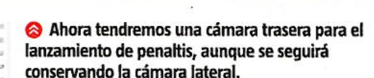
Además de un aspecto gráfico mejorado, las novedades de este año se centran en la jugabilidad y en una capacidad de creación muy por delante de lo que hemos visto en ediciones anteriores.



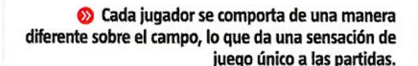
El jugador puede marcar los tiempos intentando aguantar el balón para que los demás jugadores se sumen al ataque.



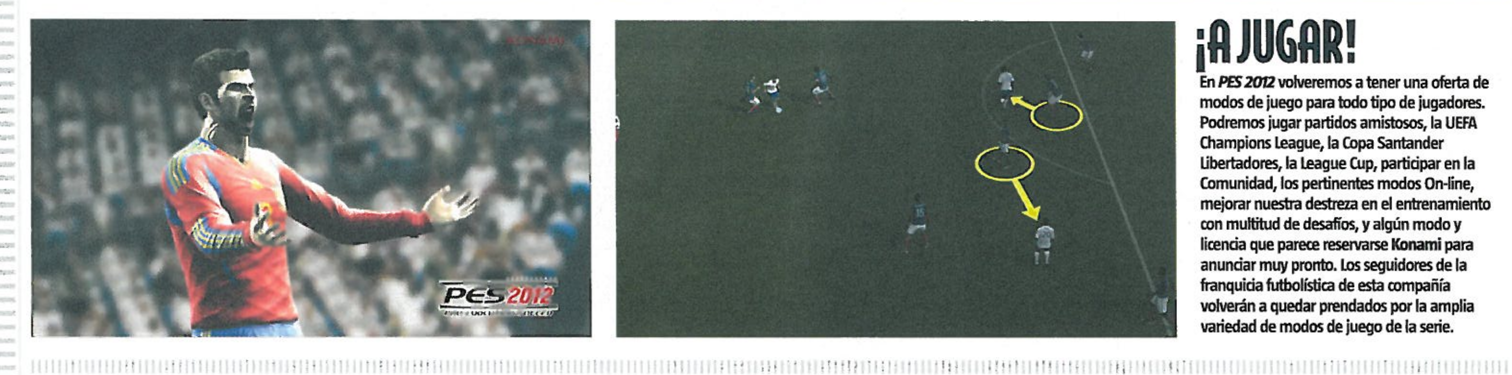
En los primeros planos de los jugadores podremos ver su fluido corporal y hasta las venas en cara y cuello.

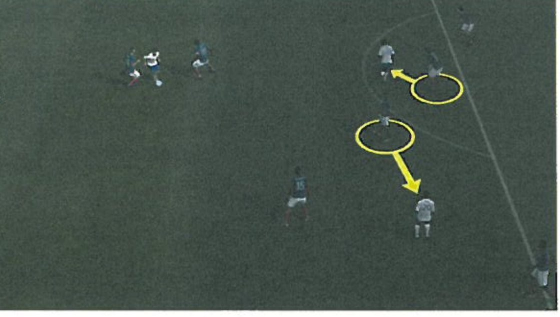


Ahora tendremos una cámara trasera para el lanzamiento de penaltis, aunque se seguirá conservando la cámara lateral.



Cada jugador se comporta de una manera diferente sobre el campo, lo que da una sensación de juego único a las partidas.





¡A JUGAR!

En *PES 2012* volveremos a tener una oferta de modos de juego para todo tipo de jugadores. Podremos jugar partidos amistosos, la UEFA Champions League, la Copa Santander Libertadores, la League Cup, participar en la Comunidad, los pertinentes modos On-line, mejorar nuestra destreza en el entrenamiento con multitud de desafíos, y algún modo y licencia que parece reservarse **Konami** para anunciar muy pronto. Los seguidores de la franquicia futbolística de esta compañía volverán a quedar prendados por la amplia variedad de modos de juego de la serie.

posibilidad de controlar a otro jugador con el *stick* derecho. Este sistema, que puede ser usado de manera automática o manual, nos permite trenzar jugadas más elaboradas creando espacios con otro jugador que nos acompañe. Así, el usuario podrá controlar a dos jugadores de forma simultánea abriendo una cantidad ingente de opciones que antes no estaban presentes. Pero además de estas mejoras, que se antojan numerosas y muy válidas, ***PES 2012*** viene a mejorar sus gráficos en varias vertientes. **Konami** ha incorporado este año nuevas animaciones en el golpeo del balón, una mejora en la iluminación sobre jugadores y en los propios estadios, una física del esférico más creíble dejando de lado el criticado «efecto flotante», junto a nuevas animaciones faciales alrededor de la boca y de los ojos. Igualmente los primeros planos de los jugadores han sufrido un importante empuje observándose el sudor sobre sus caras, las venas en el cuello o los efectos de sus camisetas. Esto enlaza con los parámetros únicos de cada jugador, que se observan en su aspecto físico y en su capacidad de juego. En cualquier caso todavía necesita mejorar en la transición de las animaciones de los jugadores, los modelados de los futbolistas «que apenas» se han optimizado y un apartado visual que parece no poder ir más allá en la actual generación. Mención especial al sistema de penaltis donde ahora la cámara puede situarse a la espalda del jugador, pudiendo elegir la altura y potencia con el *stick* derecho y el botón correspondiente. En modos de juego se siguen ofreciendo las ofertas y licencias que han hecho grande a la franquicia con algunas sorpresas reservadas para la *GamesCom*. Prepárate porque el 29 de septiembre comienza la verdadera competición. *DaWei*

News ÚLTIMA HORA

Batman llegará a pegarse hasta con 28 enemigos a la vez, encadenando un contraataque tras otro.

La muchachada reunida en las oficinas de Warner Bros se lo pasó en grande con la demo.

ARKHAM INSTITUTE FOR THE CRIMINAL



Compañía
Warner Bros Int. Ent.
Programador
Rocksteady Studios
Género
Acción/ Aventura

BATMAN ARKHAM CITY

Rocksteady pasó por España con una demo bajo el brazo y algunas primicias

A medida que se aproxima la fecha de lanzamiento de ***Batman Arkham City***, van desvelándose nuevos detalles sobre el juego, que promete superar en extensión, complejidad y diversión a su ilustre predecesor. Dax Ginn, de **Rocksteady Studios**, nos recibió en la sede española de **Warner Bros I.E.** para mostrarnos una *demo* bastante reveladora en la que vimos a Batman liarse a mamporros con un ejército de fulanos (¡en el juego final llegaremos a pelear contra 28 enemigos a la vez!), mientras encadenaba un contraataque tras otro. Tras poner en práctica la agilidad de Batman a la hora de planear entre las calles, llegó el momento de mostrar ***Arkham City*** en toda su gloria (el mapa será cinco veces más extenso que el de *Arkham Asylum*). Desde las azoteas reconocimos localizaciones míticas de los cómics del detective enmascarado, como el callejón en el que mataron a sus padres. Pero en aquel tejado nos esperaba una sorpresa extra: Catwoman. La ladrona de guante negro será un personaje jugable con sus propias misiones, habilidades y armas (látigo y boleadoras incluidas). Si Batman planea, Catwoman es capaz de balancearse con su látigo para recorrer *Arkham City* a toda pastilla. Una maestra del sigilo y la infiltración, capaz de trepar por los techos y robar a sus enemigos sin hacer el más mínimo ruido. Las horas de juego se repartirán en un 90% para el murciélago y un 10% para la gata ladrona, según nos reveló Dax Ginn, instantes antes de presentarnos a otro viejo conocido, el Pingüino, con un diseño bastante siniestro (el monóculo está incrustado en su rostro).

Antes de poner fin a la presentación, Ginn confirmó la incorporación de Robin en los desafíos, así como su identidad (es Tim Drake, el tercer Robin de la mitología Batmaniana). ¿Los últimos fichajes anunciados por ***Warner Bros I.E.***? Talia Al Ghul (madre del hijo de Bruce Wayne) y Solomon «Nacido un lunes» Grundy. Y seguro que no son los últimos. *Nemesis*





Habrá 5 skins míticos de Batman: Batman Beyond, el Batman viejuno de Frank Miller (incluido en la Edición Coleccionista), Batman Earth Zero, el de los cómics de los años 70 (disponible al reservarlo en Xtralife) y el de la serie de animación de los 90 (que será tuyo si reservas el juego en las tiendas Game). El sexto es el que viene de fábrica.





Edward Nigma regresará, acompañado de un nuevo cargamento de acertijos y rompecabezas visuales.



En la demo pudimos ver a Selina Kyle en toda su felina gloria.

En el juego encontraremos sicarios de Joker, Pingüino y Dos Caras, en disputa por el control de Arkham City.

ENTREVISTA CON...



DAX GINN

Marketing Game Manager - Rockssteady

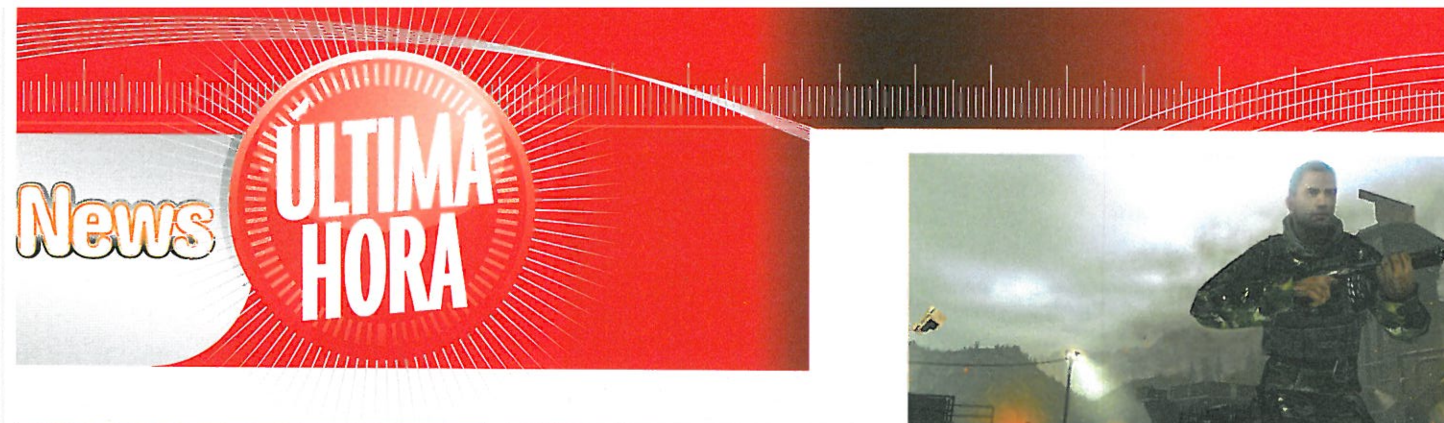
¿En algún momento pensasteis en Robin durante la creación de *Batman: Arkham Asylum*?
Con ***Arkham City*** queremos expandir la experiencia de juego respecto a su predecesor, incluir más personajes. Los villanos tienen un mayor peso en el juego y Catwoman desempeña un rol muy particular. Por eso pensábamos que era el momento de introducir a Robin, aunque solo fuera en los desafíos.

¿Puedes hablarnos un poco más acerca del papel del Joker?
Tras el combate final contra Batman en *Arkham Asylum*, Joker está muy debilitado, pero sigue siendo el villano más poderoso. Además, mantiene una guerra con Pingüimo y Dos Caras por el dominio de *Akham City*. En Octubre desvelaremos más cosas sobre él.

¿Y sobre Enigma? Resolver todos sus *puzzles* nos llegó a obsesionar en *Arkham Asylum*...
Enigma tendrá un papel decisivo en ***Arkham City***. Edward Nigma quiere vengarse de Batman, humillarle a toda costa. Habrá 400 *puzzles* suyos repartidos por el mapeado.

Háblanos de los nuevos *gadgets*...
Algunos de los *batgadgets* han evolucionado para adaptarse mejor al nuevo escenario, y hemos incluido otros nuevos, como las bombas de humo, pero aún no podemos desvelar todas las herramientas de las que hará uso Batman.

¿Habrá un *Batman* en PS Vita?
Estamos muy impresionados con las posibilidades de la nueva portátil, y sobre todo con lo que está logrando **Sony Bend** con ***Uncharted: Golden Abyss***, pero de momento es un tema del que no puedo hablar nada. Lo siento. (risas)

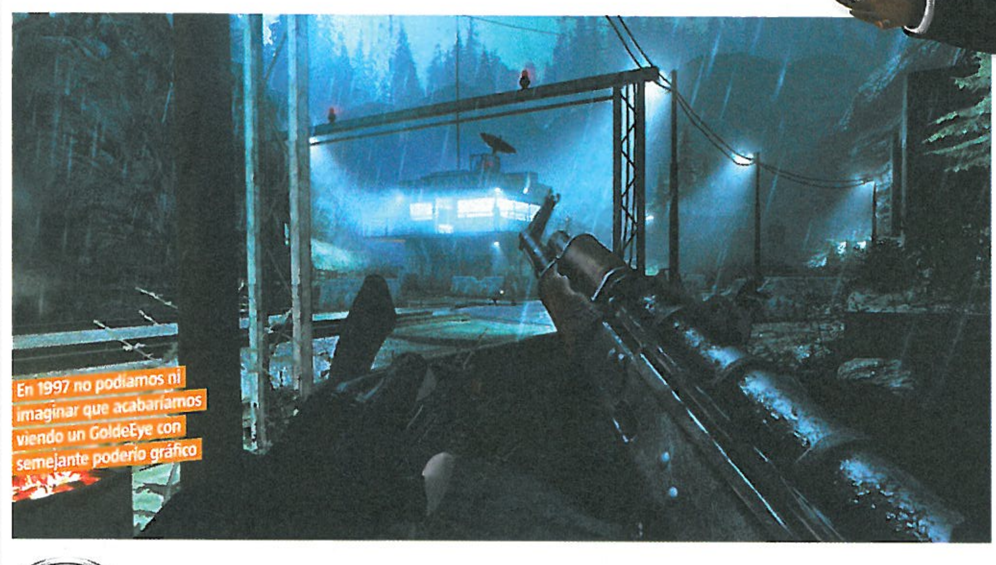




GoldenEye 007: Reloaded ofrecerá un multijugador a pantalla partida para cuatro, a semejanza del clásico de N64, y un multijugador On-line para 16 usuarios.

Aunque Activision quiere mantenerse fiel al original de 1997, incorporará algunos cambios respecto a los gadgets.

Poco tienen que ver los gráficos de esta nueva versión en HD con los venerables polígonos del original de Nintendo 64.





PS3 GoldenEye 007: Reloaded

Compañía **Activision**
Programador **Eurocom**
Género **Shooter**

Activision adaptará a la alta definición el clásico de Rare para Nintendo 64 con algunos cambios

El más anecdótico, la sustitución de Pierce Brosnan por Daniel Craig, el Bond actual, así como de los rostros del resto de reparto del filme original de 1995. La película era buena, pero lo que ha permanecido en la cabeza de millones de jugadores ha sido su adaptación a N64. Aquel FPS de 1997 se convirtió en un hito del género, un auténtico «vendeconsolas» que **Activision** va a recuperar en alta definición. Ya lo intentó el pasado año con un *remake* para Wii del clásico de **Rare**, pero en esta ocasión cuenta con la superior potencia de **PS3**, que se traducirá en gráficos a 60*fps* y un nuevo modo, bautizado como *Mi6 Ops Missions*, que se unirá a la campaña clásica que todos amamos.

GoldenEye007: Reloaded será totalmente compatible con *PS Move* y el rifle *Sharp Shooter* y, por supuesto, no se olvidará del multijugador, uno de los aspectos más recordados del clásico de Nintendo 64. ***Reloaded*** ofrecerá no solo duelos a pantalla partida para cuatro jugadores -protagonizados por los villanos más emblemáticos del universo Bond-, como en el cartucho original, sino que incorporará enfrentamientos On-line para 16 jugadores. Suena apetitoso.



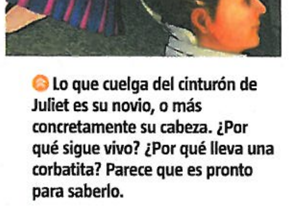






Lo único que nos desconcierta de estas pantallas, es que en lugar de sangre y vísceras, vemos corazones gigantes y purpurina. Y no creemos que sea censura, sino simple y llano cachondeo. Buffy meets Tarta de Fresa.





Una horda de muertos vivientes, liderados por «los señores del rock zombi» han atacado el instituto San Romero justo el día del cumpleaños de Juliet. Y eso es algo que ella no va a tolerar. Ni mucho menos .

Lo que cuelga del cinturón de Juliet es su novio, o más concretamente su cabeza. ¿Por qué sigue vivo? ¿Por qué lleva una corbatita? Parece que es pronto para saberlo.







Lollipop Chainsaw

PS3

¿Zombis rockeros y una cheerleader armada con una motosierra? Solo Suda 51 podría firmar esto.

Compañía
Warner Bros Int. Ent.
Programador
Kadokawa Games/ Grasshopper Manufacture
Género
Zombie Cheeleader Lollipop Action

Warner Bros Interactive Ent. traerá a occidente la última genialidad de **Grasshopper Manufacture**, con Goichi Suda y Akira Yamaoka al frente. El espíritu de *No More Heroes* estará muy presente en las aventuras de Juliet Starling, una *cheerleader* que se enfrentará, motosierra en mano, al ejército de muertos vivientes que ha roto la paz del instituto San Romero (un nombre, por supuesto, nada casual). Acompañada por toda su familia y su novio -o más concretamente, su cabeza-, Juliet ejecutará todo tipo de cabriolas gimnásticas, sin dejar de defenestrar zombis. El guion del juego viene firmado por James Gunn (director de joyas del calibre de *Slither*, *La Plaga*, *Super* o *Tromeo and Juliet*). También escribió el libreto de *El amanecer de los muertos*, así que no es de extrañar que **Suda 51** pensara en él para dar forma a este «estallido de sexo, sangre y *rock and roll*». La definición no es nuestra, está extraida de la propia web del juego (lollipopchainsaw.es). ¿Necesitas más motivos para estar ya emocionado?



AQUANAUT'S HOLIDAY HIDDEN MEMORIES

Del calor de Afrika a las aguas tropicales del atolón Kisira, otro viaje al lado oscuro y profundo de PS3...

Lanzamiento
25 09 2008



Compañía **Sony C.E.**
Desarrollador **Artdink**
Género **Aventura submarina**

Los más veteranos todavía recordarán un curioso juego submarino de **PlayStation** creado por **Artdink** (culpables de la saga *A-Train)* y distribuido en Europa por **Sony C.E.** allá por 1996. Su nombre era *Aquanaut's Holiday*. Le siguieron dos entregas más de 32 *bits* en Japón y el episodio que nos ocupa, que debutó hace tres años en **PS3** también en tierras niponas, acompañado meses después por un par de versiones asiáticas que incorporaban textos en inglés. Sin duda la oportunidad perfecta para hincarle el diente. ***Aquanaut's Holiday: Hidden Memories*** (*Kakusareta Kikoru*), presentado por primera vez en el *TGS* de 2007 bajo el nombre *Aqua*, es una aventura submarina en primera persona, como sus antecesores, y nos pone en el pellejo de un/una periodista que investiga el paradero de William «Bill» Glover, un oceanógrafo desaparecido en el atolón *Kisira*, en la Polinesia. En la base científica de *Kisira*, también conocida como *Aqua Heaven*, nos recibirán con los brazos abiertos la joven científica Jessica Porter y el jefazo Robert Kemelman, con los que dialogaremos durante toda la aventura. La base pondrá a nuestra disposición un submarino llamado *Dolphin II* que nos permitirá surcar el fondo oceánico con el fin de encontrar pistas sobre Bill y de paso catalogar las 332 criaturas marinas que allí conviven (desde un Nautilus a una Orca), 67 objetos curiosos que duermen el sueño de los justos en el fondo del mar y las 18 localizaciones que conforman el atolón *Kisira*. Para ello tendrás que ir activando boyas en la superficie que irán ampliando las zonas de exploración. Poco tiempo después comenzarás a comunicarte con las criaturas marinas gracias al sonar del *Dolphin II* y los botones L y R del *DualShock*, además de descubrir fragmentos del diario de William Glover que irán desgranando el esquema episódico, e instalado en el misterio, de una aventura que habla de la conciencia global submarina del atolón *Kisira* y que nos depara un enigmático desenlace. La parte técnica de ***Hidden Memories*** nos deja un apartado gráfico notable que recrea con solvencia los fondos marinos y sus condiciones de luz a diferentes profundidades, y una fauna excelentemente animada y dotada de texturas de gran calidad. Si deseas la experiencia completa, equípate con unos buenos cascos y disfruta con su banda sonora y/o la ambientación de las profundidades.

EN EL FONDO DEL MAR NADIE OIRÁ TUS GRITOS...

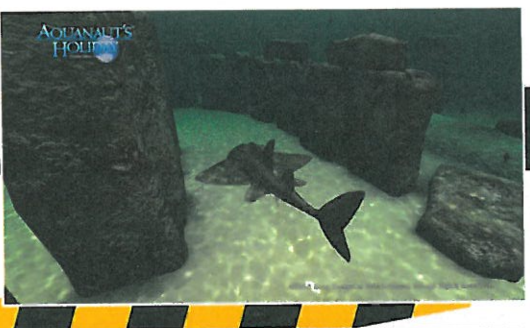
Aunque no será por los peligros que allí habitan –de hecho, nada puede acabar con tu vida en el juego–, sino más bien porque después de leer esto emitirás un amargo lamento por no poder disfrutar en Occidente con esta relajante, curiosa, adictiva e inmersiva aventura submarina. Un título imprescindible si eres amante de los juegos prohibidos.

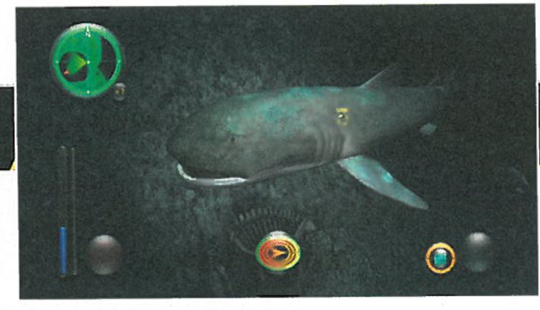
AQUA NAUT SHOL IDAY

LA SAGA COMENZÓ EN PSONE (1995).
En Europa tuvimos la oportunidad de jugar con el primer Aquanaut's Holiday de 32 bits. En Japón aparecieron dos entregas más para la PlayStation primigenia: Aquanaut's Holiday: Memories Of Summer 96 (1996) y Aquanaut's Holiday 2 (1999).

EN EL ATOLÓN KISIRA...

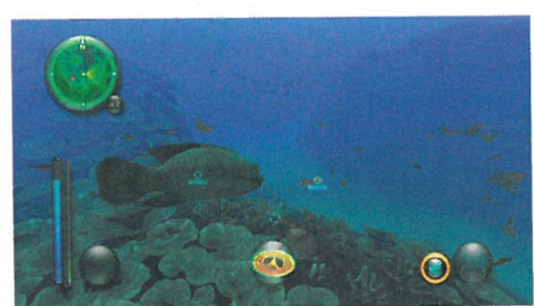

En la base Aqua Heaven podrás hablar con Jessica y Robert, adquirir baterías y NaSU, grabar partida, acceder al Dolphin II...



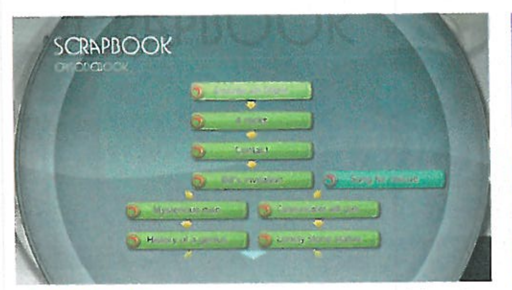


TWITTEA CON LA FAUNA MARINA. Cuando te encuentres con un pez cantor sigue su patrón sonoro con los botones L y R (hombre, pez, luna y sol) y recibirás un fluido rojo que te permitirá mejorar las características del Dolphin II.





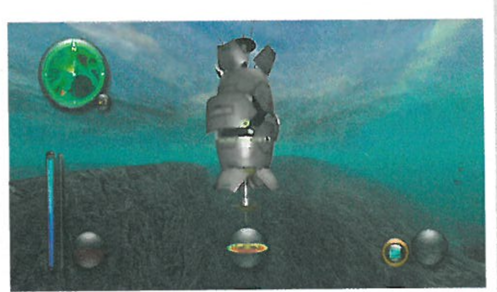




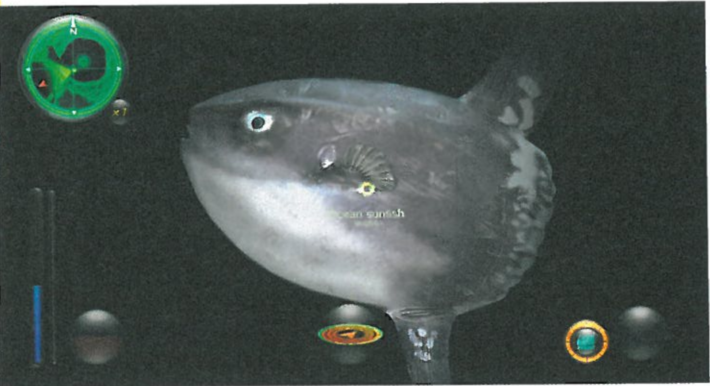
RECAPITULANDO. Hidden Memories cuenta con 20 capítulos, entre historia principal y misiones secundarias. En la opción Scrapbook verás tu progreso. Te esperan entre 12/15 horas relajadas de juego.

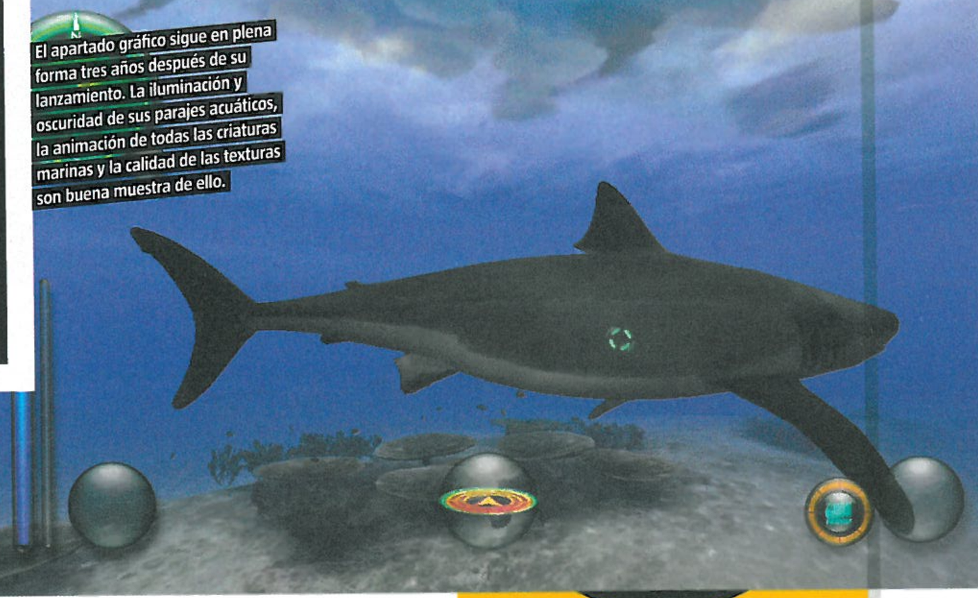


¡BUENA GENTE LOS NASU! Si quieres ahorrarte parte de los lentos desplazamientos, sitúa los NaSU en lugares clave del atolón Kisira y transpórtate automáticamente a su emplazamiento a golpe de menú.



¡PONLE LAS PILAS! Al comenzar la aventura todas las boyas estarán desactivadas. Compra baterías en la base Aqua Heaven y recárgalas, es la única forma de explorar nuevas zonas del mapeado submarino.

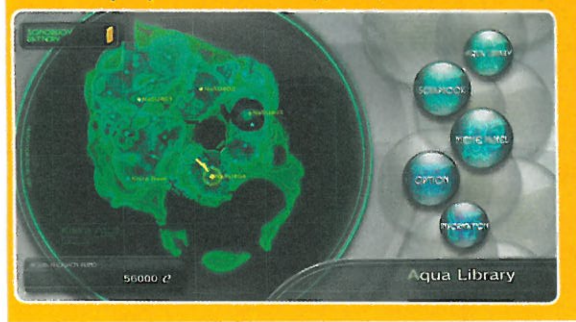




El apartado gráfico sigue en plena forma tres años después de su lanzamiento. La iluminación y oscuridad de sus parajes acuáticos, la animación de todas las criaturas marinas y la calidad de las texturas son buena muestra de ello.

Más de 300 criaturas marinas, 18 parajes de ensueño y un gran misterio por descubrir

El mapa del atolón Kisira mostrará las zonas abiertas y por explorar, además de las Sonobuoy y los dispositivos NaSU.



Si quieres completar la enciclopedia tendrás que descubrir 332 criaturas marinas, 67 secretos que oculta el fondo del mar y 18 localizaciones.





Rarómetro

Una relajante aventura submarina, puramente japonesa y con cierto aire mistérico que merecía un lanzamiento occidental.

????????





El juego de Playdead rebosa detalles de violencia infantil que raramente verás en otros juegos del género.

DEMO JUGABLE En PlayStation Store

12,99 €

LIMBO



Género **Acción**
Compañía **Playdead**
Desarrollador **Playdead**
Jugadores 
On-line **No**
Texto **Castellano**

Después de unos meses despertando admiración y propiciando alabanzas en su paso por el *Arcade* de Xbox 360, ***Limbo*** llega a *PS Store* envuelto en una fama de juego artísticamente ambicioso, deliciosamente macabro y casi podría decirse que muy literario y poco videojueguil. Es un juego relativamente sencillo, breve (lo liquidarás en seis horas) y con abundantes secciones en las que la interactividad se reduce a hacer saltar a nuestro personaje u obligarle a avanzar hacia la derecha sin detenerse. Pero esa imagen de juego *artie*, independiente, ajeno a las modas del momento, esa merecida fama de juego serio y poco desafiante para el jugador *hardcore*, no debería ser «los árboles» que impidieran ver el obvio bosque: ***Limbo*** es un juego de *puzzles* muy cuidadosamente pensado, con notables giros en su mecánica y que plantea una serie de sencillas pero profundas reflexiones acerca de cómo jugamos y cómo tratamos a los personajes que controlamos.

Según sus autores, los daneses **Playdead**, el género del juego es *Trial and death*, es decir, «prueba y muerte», porque en el periplo en el que se ha metido el niño protagonista y cuyas causas nunca conoceremos del todo hay, ante todo, experimentación y muerte, como un jardín de infancia dirigido por Miércoles Addams. El extraordinario estilo gráfico, entre expresionista, *steampunk* y ultra-gótico, es el envoltorio perfecto para una fábula oscura en cuya aparente sencillez reside, precisamente, su mayor complejidad. *John Tones*



«Limbo» muestra ocasionalmente a personajes secundarios muy agresivos cuyas auténticas intenciones puede que sean desveladas..., o no.



Teme a la gigantesca fauna del bosque, pero estate atento cuando consigas eliminarla. Los restos de algunos de ellos te darán pistas sobre cómo solucionar ciertos puzzles.

EVALUACIÓN

Limbo no es un juego para todos los paladares, con su mecánica poco castigadora y su narrativa críptica y lineal, pero si te gustan los divertimentos macabros y las alternativas a los FPS de rigor, Limbo es una excelente opción para oscurecer el verano.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE
9,3	8,5	8,5	7,0	-

Sencillotes pero completamente únicos. No has visto nada parecido.

Elemental, pero con una segunda mitad que sorprenderá a los más curtidos.

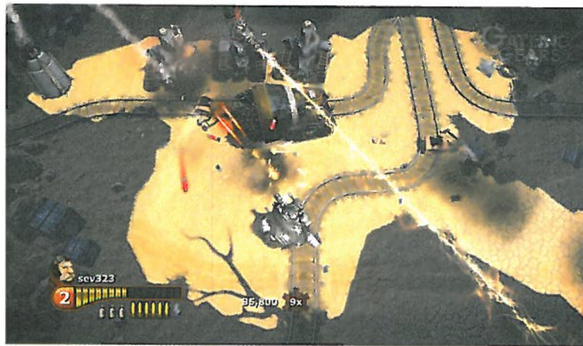












Con el cooperativo para dos jugadores el juego no solo será más sencillo, sino también mucho más divertido. Búscate a un amigo y a pegar cañonazos.

La abundancia de munición te permitirá disparar cohetes casi continuamente. No dejes pasar uno.

GATLING GEARS





Género
Acción
Compañía
Electronic Arts
Desarrollador
Vanguard Games
Jugadores
On-line
Sí
Texto
Castellano

No es la primera vez que **Vanguard Games** programa un título sobre maquinaria *steampunk* loca y parajes naturales que sirven de escenario de conflictos por los últimos recursos energéticos de un mundo en decadencia. En realidad, ***Gatling Gears*** está ambientado en lo que **Vanguard** llama *Mistbound World*, una peculiar distopía mitad futurista, mitad arcaica, y que ya fue escenario de *Greed Corp*, un cuidado juego de estrategia por turnos que pasó algo desapercibido. Es de esperar que ***Gatling Gears*** tenga algo más de suerte, porque el detallismo casi exquisito que **Vanguard** pone en la ambientación de sus juegos es digna de aplauso aunque, como es el caso, vayan cambiando de género. En este caso, la acción por turnos deja paso a la acción pura y dura, de perspectiva cenital y control con los dos *sticks* del *pad*, uno para controlar a nuestra máquina y otro para disparar en la dirección deseada.

Gatling Gears no es el único juego de acción dual de la *Store* (desde *Zombie Apocalypse* a *Dead Nation*, la lista es inagotable), pero sí que es uno de los más pulidos: el jugador controla a una implacable maquinaria de guerra con tres tipos de disparo (normal, misiles de mayor potencia y bombas con las que hay que definir el punto de impacto) y que irá limpiando de enemigos las distintas zonas del escenario, de infantería a *final bosses*. Y como guinda, un estupendo modo para dos jugadores, en local u On-line, que perfila a este ***Gatling Gears*** como una de las opciones de accion pura y dura más interesantes de la *Store*. *John Tones*



LLUEVA, NIEVE O HAGA SOL. La diversidad de escenarios, todos con características comunes, pero cada uno con su metereología y vegetación particulares, hacen el juego más variado.



EVALUACIÓN

Estupendos y muy sofisticados gráficos, llenos de detalles, para un juego de acción sencillo y con todos los ingredientes de rigor: estupendos controles, variedad de armas y enemigos y un modo para dos jugadores que multiplica la emoción.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	TOTAL
8,7	7,3	8,8	7,5	8,0	8,6



Coloristas y variados: Mistbound es perfecto para ambientar la acción.

Sin complicaciones, pero los controles con los dos sticks son perfectos.







UNCHARTED
CAZADOR DE TESOROS™

BUSCAMOS AL AVENTURERO DEFINITIVO
PARA PARTICIPAR EN UNA EXPERIENCIA INOLVIDABLE
EN JORDANIA PARA DOS PERSONAS

www.facebook.com/uncharted3oficial



NAUGHTY DOG



es.playstation.com
www.unchartedps3.com

SONY
make.believe



Piqué. El central del Barça es una estrella dentro y fuera del campo. ¿Seguirá este año a su mejor nivel?

Tras un verano sin Eurocopa ni Mundial, nuestras ansias futboleras están por las nubes. Paciencia, ya falta poco para que llegue FIFA 12. El campeón de los últimos años regresa para saciar nuestras necesidades con jugosas novedades.

FIFA 12

¡Revolución en el campo!

Dicen los jugadores de élite que el mayor enemigo del deportista es uno mismo. Y es que cuando te conviertes en el líder indiscutible y no tienes rival, resulta complicado mantener la motivación para seguir siendo el mejor. Este podría ser perfectamente el caso de *FIFA*, que durante las últimas temporadas se ha convertido en el rey del fútbol y ha llegado a un grado de excelencia muy por encima de sus competidores. Precisamente en este punto es cuando desde **EA Sports** se han centrado en hacer una minirevolución que evite el estancamiento y traiga nuevas sensaciones tanto a neófitos como a los más habituales de *FIFA*.

Metidos de lleno en las novedades jugables de esta edición, podemos decir que lo que más nos ha llamado la atención, sin ninguna duda, es el nuevo «Motor de impacto de jugadores». Dicho así no parece sorprender mucho, aunque después de dos años de desarrollo, este motor de físicas cambia de manera notable muchos aspectos del juego. Si de algo nos podíamos quejar en las últimas entregas de *FIFA* es que, llegados a cierto nivel, el grado de automatismos y «robotización de los jugadores» hacía que se repitieran



Xabi Alonso. Los fichajes del Real Madrid tendrán que adaptarse al auténtico motor de juego del equipo.

continuamente ciertas mecánicas en el movimiento, los choques, tiros, etc. Gracias a la implementación de este nuevo motor, cada disputa por el balón, control o carrera se desarrollará de manera distinta, teniendo en cuenta la posición, fuerza o postura en la que se encuentre cada jugador. Así, veremos balones divididos, choques en los que se lleva el balón el más fuerte, animaciones realistas, lesiones en el mismo punto en el que se recibe el golpe... Un cambio drástico que afecta notablemente a la jugabilidad, dotando de un mayor realismo al juego al introducir una serie de variables casi infinita que nos hará adaptar el juego dependiendo de cada situación.

DEFIENDE CON CABEZA

Otro de los puntos que separaba claramente al jugador experto del esporádico, y que convertía en muchas ocasiones las pachangas On-line en un auténtico suplicio, era la defensa. Murallas inexpugnables en las que el rival ejecutaba la presión de «2 contra 1» al poseedor del balón, con galgos que parecían no cansarse nunca. Se acabó la ayuda al *catenaccio* gracias a las novedades que traerá el nuevo »

Reportaje



VIVA EL DEPORTE-ESPECTÁCULO...

Como si de un combate de boxeo se tratara, las introducciones de los partidos se vuelven más llamativas, al estilo de las retransmisiones televisivas de la Premier League inglesa.





Las filigranas más espectaculares solo estarán al alcance de jugadores como Messi. No lo intentes con Puyol por lo que pueda pasar...



La mecánica de salto y golpeo en los balones aéreos es realmente espectacular. Los corners te harán ganar o perder más de un partido.

FIFA en la edición de este año. Estas incluyen una presión más controlada y realista y el robo de balón, basándose en nuestra capacidad para anticipar los movimientos del rival. En cuanto a la presión, podremos pedir la ayuda de un jugador para hacerla, siempre y cuando el segundo se encuentre a una distancia predeterminada. De esta forma no podremos llamar al jugador más lejano y los huecos serán más apreciables al atacante en ese momento. Sobre la segunda novedad, ***FIFA 12*** elimina el robo de balón irreal con X, y este botón pasa a utilizarse como una manera de aguantar la posición al delantero que intenta rebasarnos. Para hacernos con la posesión tendremos dos opciones: o la clásica segada con el círculo, o meter la pierna en el momento idóneo presionando cuadrado (hablamos partiendo del sistema de control alternativo). Para esta entrada influye la técnica defensiva del jugador o su altura, que determinará hasta dónde llega la pierna. Si lo hacemos con éxito dejaremos atrás al atacante, que se quedará sin balón, pero si fallamos es fácil cometer falta o quedar en mala postura, lo que nos impedirá recuperar la posición de manera rápida. Una apuesta por el fútbol espectáculo, que gracias a los numerosos regates disponibles, beneficiará a los jugadores atacantes y creativos.

Podrás cubrir mejor el balón con los jugadores más grandes

Otros detalles que hemos podido percibir a nivel jugable son la mayor facilidad para cubrir el balón con jugadores corpulentos o la mejora en

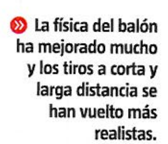






El balón parado puede decidir el resultado de muchos partidos. Utiliza tus mejores lanzadores y ensaya las faltas para marcar la diferencia.





La física del balón ha mejorado mucho y los tiros a corta y larga distancia se han vuelto más realistas.

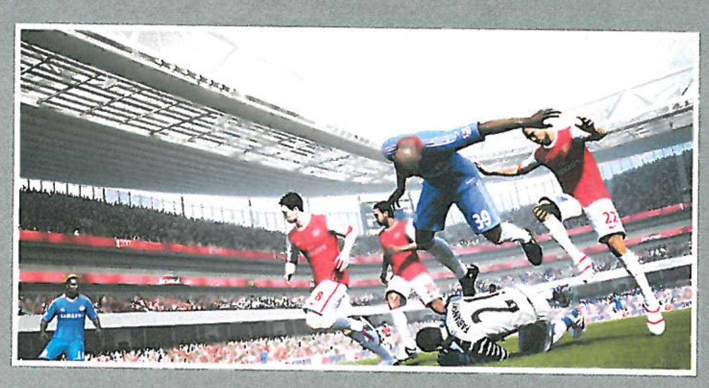
ANIMACIONES MÁS PULIDAS.

Aun con un motor gráfico bastante sólido, todavía se aprecian fallos en las animaciones faciales de algunos futbolistas. Parece que este año se ha pulido un poco este apartado, aunque todavía seguimos teniendo la sensación de que algunos jugadores son muñecos de cera andantes.

Motor de impacto de jugadores









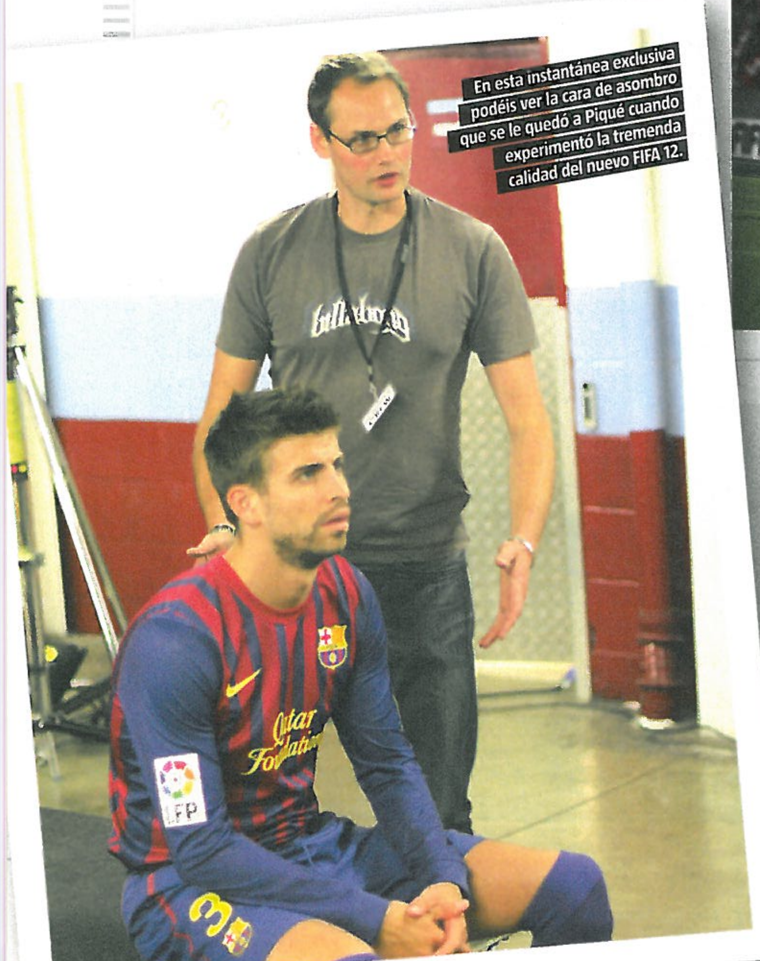
Bajo este descriptivo nombre se esconde una de las innovaciones más importante de esta temporada. Un motor de físicas que ha llevado dos años desarrollar y con el cual las reacciones a los choques, golpes o regates serán distintas cada vez. En estos lances del juego influirán distintas variables, como la altura, peso, corpulencia o masa de los jugadores, así como la posición del balón o incluso el estado del terreno de juego. Un golpe a destiempo o una mala caída pueden provocar lesiones que serán más o menos graves dependiendo de la violencia del choque. Se acabaron los robots en FIFA 12.







Muchas negociaciones se resolverán casi en el cierre de mercado



En esta instantánea exclusiva podéis ver la cara de asombro que se le quedó a Piqué cuando experimentó la tremenda calidad del nuevo FIFA 12.



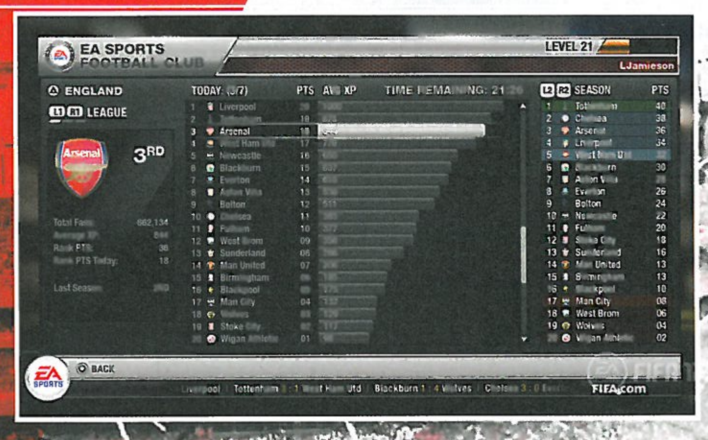
» la física de los disparos. En conjunto, los cambios obligarán a resetear ideas a los maestros de *FIFA* y permitirán una curva de aprendizaje sencilla a los nuevos usuarios.

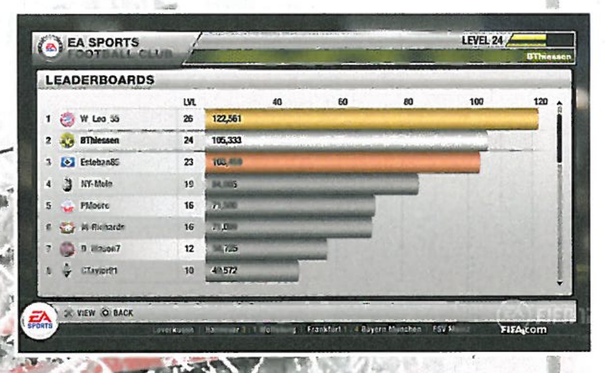
EL MANAGER QUE LLEVAMOS DENTRO

«Este entrenador no tiene ni idea» es probablemente la frase más repetida entre los especímenes de «futbolero común». Demuestra tu afirmación con el modo Carrera de ***FIFA 12*** en el que podrás encarnar a tu propio jugador, ser el *manager* del club o realizar simultáneamente ambas tareas. En esta edición se han implementado nuevas funciones, como gestionar la moral de nuestra plantilla. Algo a priori simple, pero que en la práctica nos obliga a repartir minutos entre todos los miembros del equipo, decidir si un jugador debe o no jugar cuando no está recuperado del todo de una lesión o atender las peticiones contractuales de nuestras estrellas. También veremos cambios en los fichajes, donde los últimos días de mercado serán muy movidos: los jugadores pueden plantarse para salir de un equipo, otros clubes

EA SPORTS FÚTBOL CLUB.

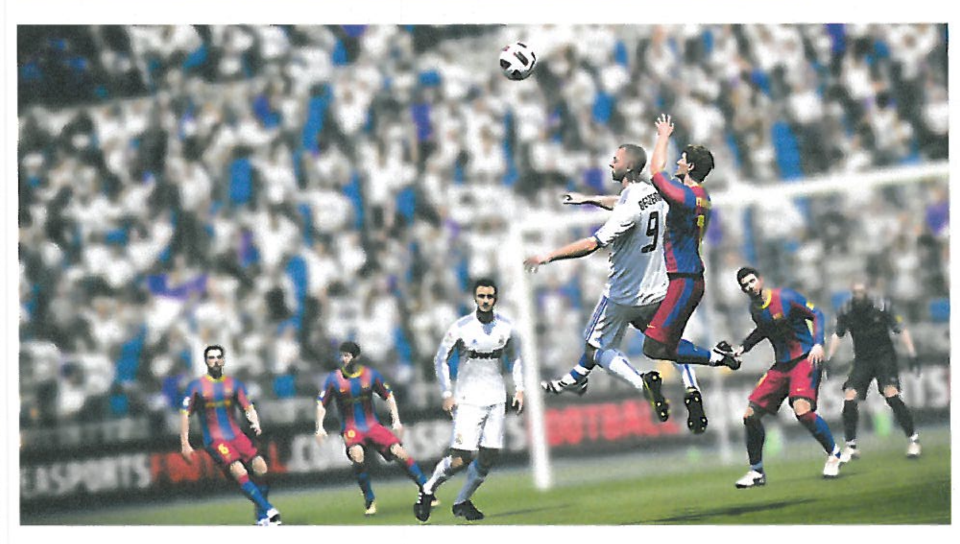
Elige tu equipo favorito y gana puntos con tus victorias junto al resto de aficionados para llevarlo a lo más alto. Además, conforme aumentes tu experiencia recibirás logros para tu FIFA 12 y posteriores ediciones. «Be football my friend!»







Cuando no estés seguro de poder robar el balón al rival, lo mejor es aguantar la posición con X hasta la llegada de algún compañero. Si entras a destiempo puedes propiciar una ocasión de gol en tu contra.



pedirnos cifras estratosféricas, podremos llevar varias ofertas simultáneamente y participaremos en negociaciones mucho más duras. Para evitar esto, siempre podemos echar mano de nuestro equipo de ojeadores o utilizar la nueva Academia de jugadores jóvenes donde, quién sabe, a lo mejor está el próximo Messi o Cristiano Ronaldo.

FIFA Y TÚ SIEMPRE JUNTOS

De cara a mantener la fidelidad de sus jugadores, se ha creado el nuevo *EA Sports Football Club*. Una especie de

El radar se ha vuelto mucho más visible y útil para los pases largos o en profundidad

perfil que crearemos en ***FIFA 12*** y que quedará asociado para entregas posteriores, e incluso a distintas plataformas. Al activarlo, ligamos la cuenta a nuestro equipo favorito y, aunque no lo escojamos en los partidos, iremos sumando

Nuevo sistema defensivo









Olvídate de machacar la X como un poseso o llamar a otro jugador para realizar presión asfixiante desde cualquier lugar del campo. Este año el *tackle* en las entradas será fundamental. Tanto si usamos la segada tradicional con el círculo o el nuevo robo de precisión con el cuadrado, esperar el momento idóneo será clave para robar el balón con éxito. No obstante, podemos aguantar la posición con X para esperar que lleguen refuerzos o pedir presión a un compañero cercano con R1 (todas las indicaciones toman como base la configuración alternativa). Sé paciente y espera tu momento para robar el balón y salir rápido al contragolpe.



MODO MANAGER.

Calendario real de liga, fichajes, jugadores que presionan por aumento de sueldo, negociaciones hasta el cierre de mercado. Juega en el campo y en los despachos para llegar a lo más alto.



Los pases con jugadores como Xavi u Özil serán mucho más precisos

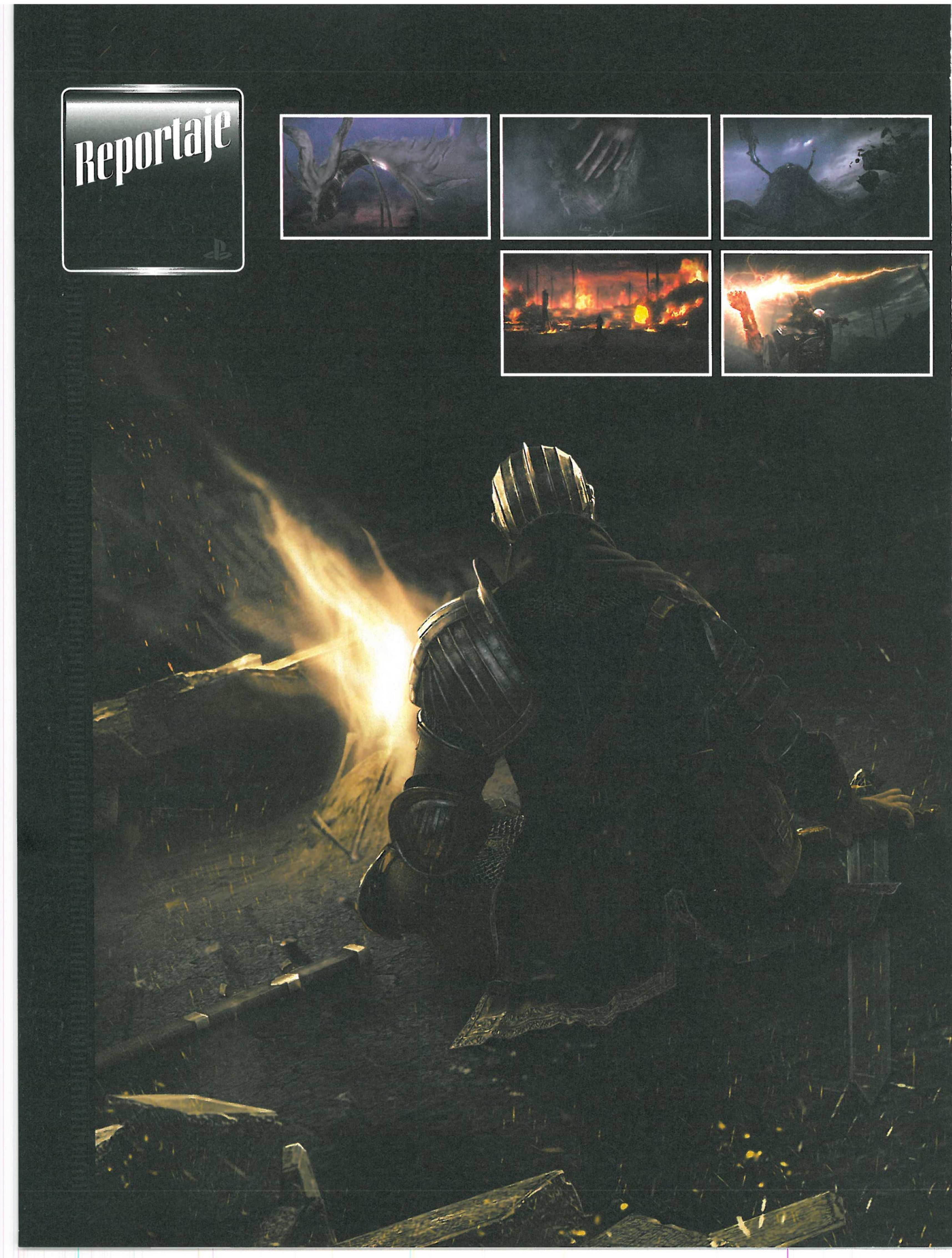
puntos en una liga virtual entre jugadores de todo el mundo. Nuestros avances, tanto en el juego Off-line como On-line, nos permitirán ir sumando experiencia, que desbloqueará contenidos aún por desvelar. Un buen añadido que premiará de ahora en adelante a los fieles a *FIFA*, y esperamos que con jugosos añadidos.

Para terminar de pulir el producto, **EA Sports** ha cambiado los menús haciéndolos más atractivos, así como las introducciones de los partidos que son ahora más televisivas al estilo de los partidos de la *Premier League*. Los comentarios correrán nuevamente a cargo de Manolo Lama y Paco González y la banda sonora estará cargada de los temas más escuchados y cañeros del momento.

En cuanto al modo On-line, aún no nos han adelantado nada, aunque tranquilos, porque en el próximo número os desvelaremos todas las novedades que preparan en **EA Sports**. La cuenta atrás ha comenzado, se acaba la pretemporada y vuelve el deporte rey a **PlayStation 3** con mejores sensaciones que nunca.

EL EXPERTO OPINA...

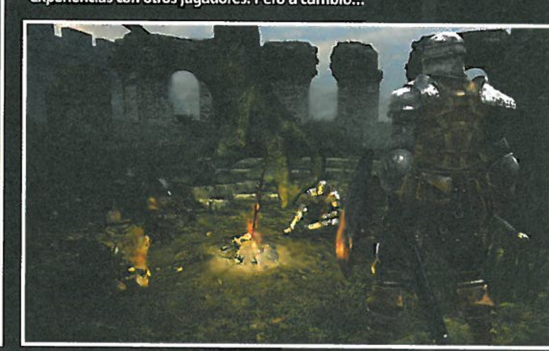
Una nueva temporada y, como con la incertidumbre de los fichajes veraniegos, esperamos con ansia nuestra ración de *FIFA* anual. Tras paladear unos cuantos partidos en las oficinas de **EA** y en la redacción, tenemos un sabor de boca más que agradable de lo que aparenta un nuevo punto de inflexión en esta saga de éxito. El nuevo motor de físicas (espectacular a la vista), los cambios en el sistema defensivo o las opciones de *EA Sports Football Club* son añadidos más que reseñables como para no hablar de una simple revisión sin más. En la práctica nos encontramos con una sensación de falso realismo bastante satisfactoria. Realismo en la formas pero no en el fondo. Desaparecen los automatismos y se consiguen partidos más azarosos con disputas, balones divididos y todo lo que conlleva el «otro fútbol». Pero en el fondo, se premia el espectáculo, se complica la defensa y se dan más armas a utilizar por el atacante, al creativo y en definitiva al fútbol total. Y es que al final una simulación pura y dura propiciaría partidos de 90 minutos en los que el 1-0 sería un aburrimiento constante. Por eso nos parece acertada esta fórmula híbrida que, ni mucho menos perfecta todavía, apuesta por la diversión realista con un grado de complejidad notable pero accesible a los menos duchos en el arte del balompié. Entre las tareas pendientes quedaría conseguir la licencia de las competiciones europeas, mejorar el diseño de algunos jugadores o profundizar todavía más en el modo *manager*.

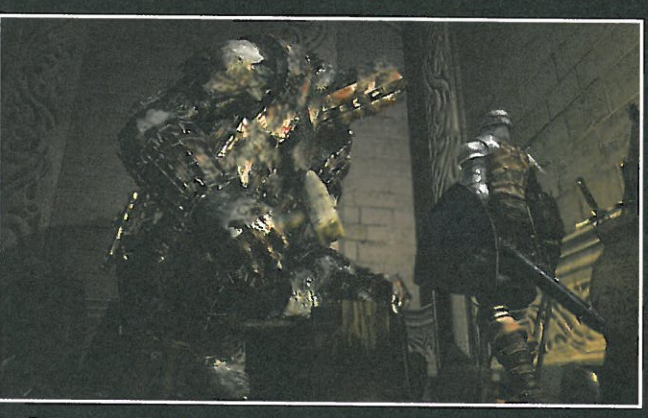

Reportaje

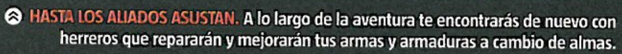




EL DESCANSO DEL GUERRERO. En las Hogueras repartidas por el juego podrás llenar tu barra de energía, continuar la partida desde ese punto y compartir experiencias con otros jugadores. Pero a cambio...







HASTA LOS ALIADOS ASUSTAN. A lo largo de la aventura te encontrarás de nuevo con herreros que repararán y mejorarán tus armas y armaduras a cambio de almas.



DARK SOULS

«Acércate al fuego y descansa por unos instantes, guerrero anónimo. Será el único lugar seguro y cálido que encontrarás durante tu mortal aventura. Comparte todos tus secretos con nosotros y recibirás los nuestros a cambio. Nuestros consejos no te librarán de morir de nuevo, pero sí de hacerlo eternamente...»

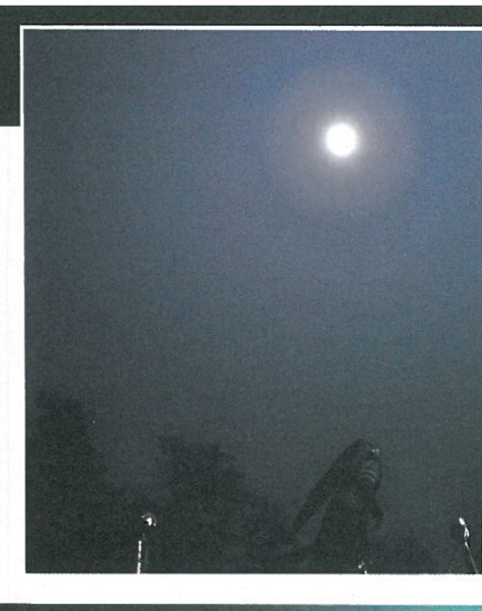
PS3

Para los afortunados y pacientes que tuvimos la osadía de completar ese prodigio de dificultad y belleza impenetrable llamado *Demon's Souls*, atrás quedaron las tierras yermas de una *Boletaria* maldita, injusta, cruel, pero al fin y al cabo conquistable tras un grotesco pulso de muerte y resurrección. La desigual lucha dejó secuelas y todavía, naufragando entre la vigilia y el sueño, acuden a mi cabeza secuencias, enemigos, situaciones y otras estampas prohibidas que la bendita sinrazón de **From Software** se atrevió a compilar en un *Blu-ray* considerado como una de las gestas lúdicas más brillantes jamás elaboradas. Los inventores de la saga *King's Field*, padre espiritual de *Demon's Souls*, vuelven al ataque con una secuela apócrifa, a la que decidieron bautizar como ***Dark Souls*** tras barajar una serie de nombres durante el desarrollo (*Project Dark*) como *Dark Race*, *Dark Ring* o *Demon's Rage*. El caso es que ya casi tenemos ante nosotros la nueva sinfonía de caos, muerte y destrucción de **From Software**. El prometedor, y de nuevo único, *Action RPG* en tercera persona hereda lo mejor de su predecesor -que es prácticamente todo- y optimiza su motor gráfico hasta la extenuación para mostrar escenarios más amplios, tanto horizontal como verticalmente hablando, y dotar de animaciones mucho más realistas y naturales a protagonista y enemigos. Parece que esa búsqueda inagotable de la oscura perfección por parte de sus creadores continúa intacta. Podremos elegir a nuestro protagonista entre varias clases y decidir a partir de ese instante su evolución, con nuevos tipos de armas, armaduras y magia. From Software ha trabajado mucho en minimizar los tiempos de carga entre grandes escenarios y crear inexistentes transiciones entre parajes de un mismo entorno. Dark Souls es una suerte de mundo abierto en el que todo lo que percibe tu vista se puede alcanzar y explorar. He podido comprobar en riguroso directo algunas de estas promesas hechas realidad gracias a una beta del título que nos mostraron las amables gentes de Namco Bandai. Uno de los detalles que más llamó mi atención fue la esperada novedad de los checkpoints, llamados Hogueras, que nos permitirán recuperar la energía, continuar desde allí si nos sorprende la muerte más adelante, que nos sorprenderá, »









LOS MODOS MULTIJUGADOR. No se han desvelado todas las características del modo On-line, pero sabemos que volverán los mensajes, los fantasmas blancos, azules y negros y que podrán cooperar cuatro jugadores simultáneos.







DEMON'S SOULS O CÓMO NACIÓ LA LEYENDA...

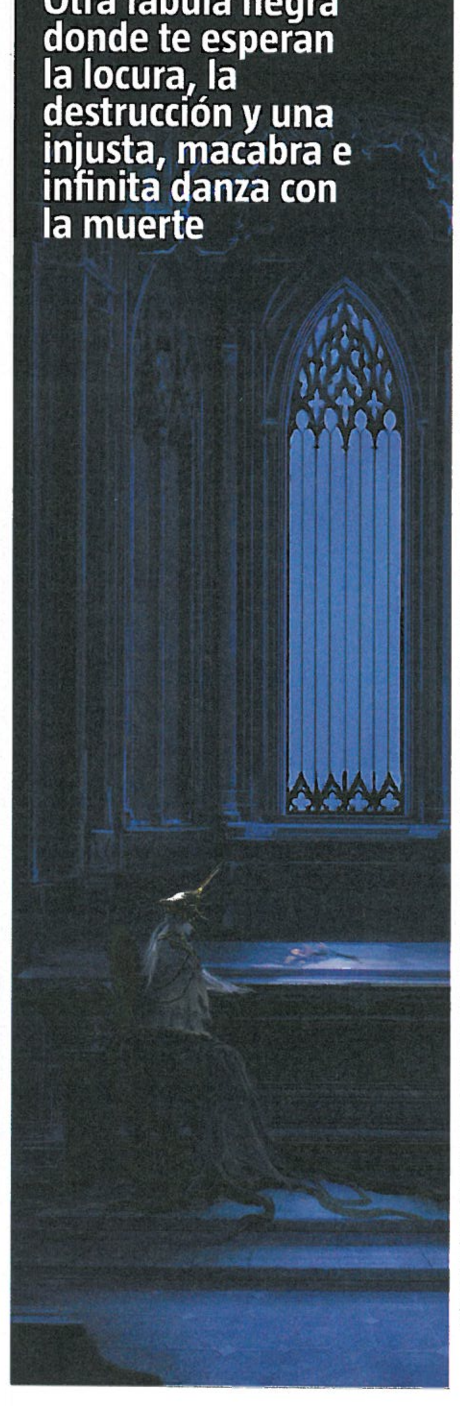
La precuela espiritual de Dark Souls ha pasado a la historia como uno de los juegos más aclamados de PS3. Profundo, oscuro, envolvente e imposible, pero tan adictivo que no te importará sucumbir una y mil veces ante él. Si aún no lo tienes, ¿a qué estás esperando?

y que sirve también como punto de encuentro con otros guerreros. Eso sí, al utilizar la Hoguera, los enemigos abatidos anteriormente volverán a la vida. Tú eliges, más vida o más enemigos en el campo de batalla... En el corto pero intenso periplo por esta versión preliminar visité un castillo en ruinas, que recorrí de arriba a abajo golpeando sin misericordia a todos los enemigos menores y enseres que se cruzaban en mi camino. Allí sufrí las acometidas de un par de criaturas legendarias que ya he incorporado a mi bestiario particular: una especie de jabalí blindado con el tamaño de dos rinocerontes al que no pude asestar ni un solo golpe (incluso con el guerrero potenciado a golpe de *cheat*); y un gigantesco dragón rojo que deja en evidencia a las criaturas aladas que nos atormentaron en los alrededores del castillo de *Boletaria*. Si queréis haceros una idea de las dimensiones y sordidez de los nuevos *final bosses*, echad un ojo a las pantallas del reportaje. Esta ligera toma de contacto con ***Dark Souls*** me ha demostrado algo que ya sospechaba: estamos ante algo tan grande, poderoso y oscuro que los días que faltan hasta el 7 de octubre me parecerán eternos. Y esto es solo un pequeñísimo aperitivo, porque sus creadores han prometido más de 60 horas de juego (20 más que en *Demon's Souls*), un centenar de enemigos (triplica la cantidad del antecesor), más trampas mortales de las que podáis imaginar, una riqueza paisajística considerable, rutas alternativas, puzzles que resolver y un modo On-line persistente que dará que hablar tanto o más que el de su anterior obra, en el que destaca el modo cooperativo para cuatro jugadores simultáneos. Y como pilar básico y fundamental de su desarrollo, el reto de avanzar, de aprender de cada muerte, de afrontar cada encuentro con lo imposible. La recompensa merecerá la pena: la incomparable sensación y satisfacción de progresar en un mundo en el que lo habitual es la muerte y la excepción es seguir con vida unos segundos más... Bienvenido una y mil veces más a Dark Souls, los que van a morir te saludan...









MONSTERS FROM HELL.
La galería de enemigos de Dark Souls alcanza el centenar. Aquí tenéis un dragón en avanzado estado de descomposición, un ácaro-arácnido amigo del dolor y la mascota soñada por el licenciado Vidriera.







LA MUERTE TIENE UN MILLÓN DE ROSTROS.
Y aquí tenéis tres de ellos, aunque no solo sufriremos con las acometidas de enemigos desvelados como el rey Gwyn, la bruja Izarith y sus hermanas, Nito, el primer muerto o algunas sórdidas criaturas más. Dark Souls también pone especial énfasis en las trampas y es aún más imaginativo que Demon's Souls a la hora de poner fin a tus andanzas. Bolas de piedra gigantes, trampas con pinchos, cofres y barriles sorpresa, guadañas gigantes, flechas juguetonas, trampas ardientes... Todo para que el miedo a avanzar se incremente con cada paso que das.



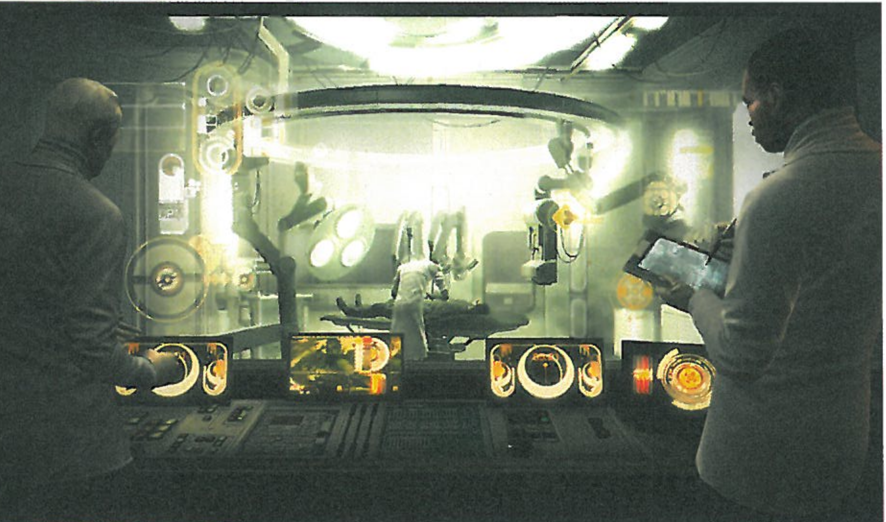
¡RESÉRVALO YA!
Los que reserven Dark Souls antes del 7 de octubre serán recompensados con una edición de lujo. Esta joya de coleccionista viene acompañada de un estuche exclusivo e incluye un libro de arte de tapa dura, vídeos del desarrollo en HD, banda sonora y la guía completa del primer capítulo en inglés. Una guía extendida en castellano se incluirá en formato descargable. ¡Y todo por el mismo precio!





PS3
PS2
PSP
TEST
Analizamos todas las novedades
PS3
Género
FPS social
Compañía
Square Enix
Desarrollador
Eidos Montreal
Distribuidor
Koch Media
Jugadores
On-line
Sí (descarga de contenido)
Texto-doblaje
Castellano
Resolución Máxima
720p
Instalable
Sí
P.V.P. Recomendado
59,90€ (Ed. Estándar)
69,90€ (Ed. Augment)
www.deusex.com
18
LA ALTERNATIVA
FALLOUT: NEW VEGAS. Otro FPS con tintes de RPG y con multitud de misiones principales y secundarias.
RECOMENDADO
PlayStation
Revista Oficial - España
Oro
DEUS EX
HUMAN REVOLUTION
UN RENACIMIENTO QUE REESCRIBIRÁ LA HISTORIA


Cada cierto tiempo tendremos que enfrentarnos a enemigos finales que nos irán exigiendo mayor destreza.



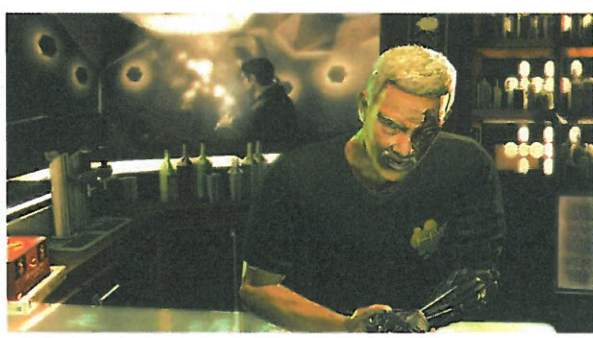




YO, ROBOT.

Gracias a los puntos de PRAXIS podremos evolucionar al personaje con implantes biomecánicos. Con ellos lograremos llegar a leer la mente, tener una visión mejorada, una capacidad mental superior o ser un Dios del *hacking*...

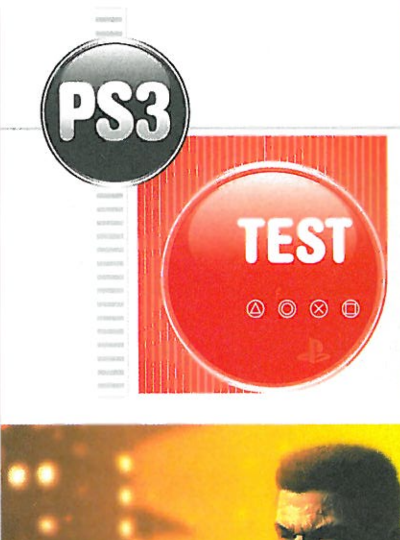




Deus ex machina es una clásica frase en latín que viene a significar «Dios surgido de la máquina», usada en el teatro griego y romano para introducir a un Dios en una escena y salvar a los presentes. Adam Jensen, el protagonista de ***Deus Ex: Human Revolution***, es un Dios moderno en tiempos de biotecnología e implantes biomecánicos que viene a resolver la epidemia socioeconómica que está presente en la trama del juego. Y es que el argumento, conducido por el guionista original Sheldon Pacotti, desafía a los sucesos del juego clásico, situándose 25 años antes en un tipo de precuela que le permite introducir nuevas ideas en una historia proyectada sobre una sociedad dividida entre los aumentados con implantes biomecánicos y la gente normal, pero bajo el denominador común de denuncia hacia el sistema capitalista corrupto, los avances de la ciencia que atentan contra la naturaleza, el poder de las multinacionales y el alcance de los medios de comunicación, que atomizan a la población.

LIBERTAD DE ELECCIÓN + DECISIONES MORALES = JUGABILIDAD SOCIAL

La enorme baza del juego original era la amplia variedad de opciones a la hora de resolver una misma situación, un factor clave que **Eidos Montreal** ha sabido trasladar a este nuevo videojuego. El arco argumental se va amoldando a la personalidad del usuario, dibujando una historia de realidad y apariencias con inesperados giros de guión y dobles lecturas en cada una de sus líneas de diálogo. Cada misión, sea principal o secundaria, tiene un mínimo de tres formas de ser resuelta, y la fácil nunca es la más adecuada. Esta libertad de acción entronca con la libertad creativa a la hora de afrontar los enfrentamientos con los enemigos, no solo con el ya clásico enfrentamiento directo o de sigilo, sino también haciendo un uso interactivo del medio que rodea al personaje. Podremos interactuar en gran medida con el escenario para llamar la atención, crear nuevas formas de cobertura, escondites o emboscadas con una IA de la máquina asombrosa en ciertos aspectos pero predecible en otros. A esta libertad creativa hay que sumarle

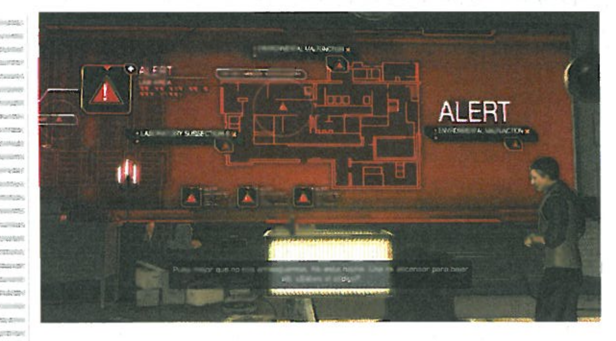


El enfrentamiento directo no nos valdrá de nada en esta historia. Sólo los más inteligentes podrán sobrevivir.



Sabías que...

El creador original de la serie fue Ion Storm Austin, ya desaparecido, con el genial Warren Spector a la cabeza. Su último proyecto fue Thief.







En los propios escenarios tendremos pistas para seguir avanzando. Conviene leer cualquier cosa.

Los ordenadores personales nos darán información confidencial para usar a nuestro favor.



NUESTRAS ACCIONES CAMBIARÁN INCLUSO EL ASPECTO DE LOS ESCENARIOS

otro aspecto del original que se sigue explotando muy bien: el profundo sistema de diálogo. Más que cualquier otro juego, en ***Deus Ex: HR*** el éxito o fracaso de una misión viene definida por nuestra agilidad mental y por el sentido común a la hora de hablar con ciertos personajes. Mediante un sencillo, pero a la vez profundo, sistema de diálogo ramificado, podremos influir en el pensamiento de otros personajes para conseguir que nos den lo que deseamos. El sistema de error-acierto no siempre funciona, porque hay decisiones irrevocables que nos harán tomar un camino que no estaba previsto. Esto provoca un cúmulo de sorpresas y cambios de estrategia en nuestras acciones que nos hacen experimentar distintos estados de ánimo al realizar una misma misión, siguiendo otros posibles caminos para resolverla.

ADAM JENSEN, AQUEL HÉROE MINIMIZADO

Nuestro protagonista pasa de ser un simple responsable de seguridad de la firma de biotecnología, *Sarif Industries*, a un héroe con implantes biomecánicos que no solo busca venganza, sino también recuperar su personalidad perdida. Nosotros solo somos una pequeña pieza en el enorme *puzzle* que nos envuelve, y para eso Jensen debe saber adaptarse al entorno. Además de poder realizar todas las acciones de un FPS, aquí se introducen ciertos elementos de RPG para dar más argumentos acerca de la profundidad de la que hablamos: nuestro héroe puede ir adquiriendo puntos de experiencia al resolver distintas situaciones en su deambular por las ciudades del juego (Detroit, *HengSha*, Montreal...), donde al llegar a un cierto nivel de experiencia conseguiremos puntos de PRAXIS, el camino biónico hacia el éxito. Canjeando estos puntos podremos mejorar nuestra retina para ver a través de las paredes, nuestro pulso para mejorar la puntería, la resistencia para poder correr más tiempo, la dureza de nuestra piel para restar daño a los disparos e incluso está la capacidad de leer la mente... Mejoras que adoptar a través de multitud de opciones que irá descubriendo el jugador. Cada una de estas mejoras se proyecta sobre un sistema en forma de árbol de distintos



Adam Jensen. Responsable de seguridad de Sarif Industries, y nuestro gran héroe en la historia.

Tendremos intentos limitados para acabar con nuestros enemigos de forma sigilosa. Pero, ¡no te olvides de esconder el cuerpo!

HUBO UNA VEZ...

El título original, por muchos considerado el mejor juego de PC de la historia, salió en el año 2000 con una propuesta innovadora y repleta de calidad. Tres años después se lanzó una secuela que se quedó pequeña.

En las coberturas la cámara cambiará a vista en tercera persona, para facilitarnos la vida y la visión.

TEST

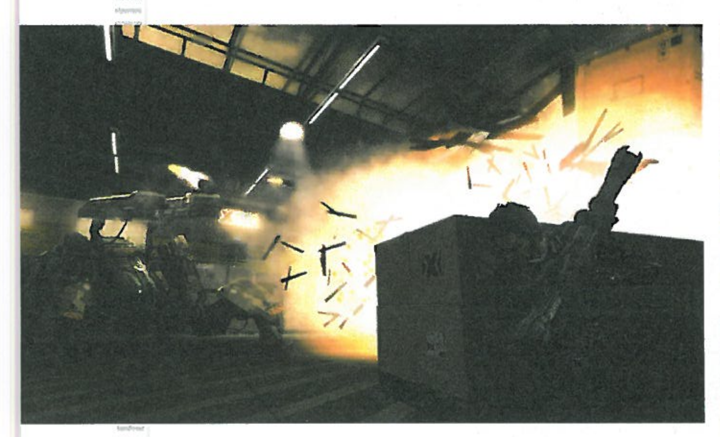


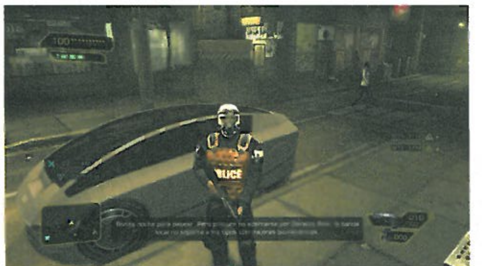


Conviene hablar con todos los personajes porque la persona menos indicada puede ofrecernos una misión alternativa.











UNA DE LAS GRANDES BAZAS DEL JUEGO ES SU EXCELENTE DOBLAJE AL CASTELLANO

A BUEN HABLADOR...

En las conversaciones clave con los personajes tendremos varias opciones a elegir, que cambiarán el estado de ánimo de su receptor. Según nuestros parámetros podremos influir de distintas formas para conseguir el objetivo que se trate. Si nos gusta hablar poco, siempre podremos usar el lenguaje universal: ¡los puños!

niveles, para ir creando al personaje a nuestra imagen, optando por características que nos ayuden a trazar los planes que tengamos en mente.

LA TECNOLOGÍA DE HOY, LA FILOSOFÍA DEL MAÑANA

Si la historia de este renacimiento de ***Deus Ex*** es tan inmersiva como espectacular, la envoltura está igualmente a la altura de lo esperado. El trabajo de **Eidos Montreal** es sencillamente abrumador en los primeros planos, en el detalle tanto de los personajes como de los entornos. Aunque peca de poseer ciertas reminiscencias en los escenarios que nos recuerdan a juegos anteriores, los entornos abiertos en las ciudades son un ejemplo de viveza y dinamismo de sus gentes, que viven sus propias vidas ajenas al mundo que les rodea. Las expresiones faciales son impecables, cerca del detalle cinematográfico, y los efectos de partículas e iluminación, asombrosos. Menos nos han agradado las físicas, tanto de los objetos que lanzamos o movemos, como de los cuerpos que arrastramos, pero es un pequeño mal dentro de un cóctel demoledor. En lo jugable tenemos un sistema de cobertura que ha mejorado, presentándose ágil y fresco. El desarrollo del juego parece en ciertos puntos algo brusco o con idas y venidas poco naturales, pero en general tenemos un título compacto, genialmente dirigido y que se erige como un digno sucesor del original, aunque no llegue a esos niveles de asombro ni profundidad del clásico. En ***Deus Ex: HR*** todo es excelente, sin obsesionarse por intentar llegar al nivel del original, sino más por marcar un camino propio sin olvidar las raíces. Estamos ante un juego largo, profundo, variado, divertido y ante un portento visual y jugable al que solo le faltan ciertos escalones para alcanzar cotas aún mayores. Posiblemente el paso del tiempo engrandezca este nuevo resurgimiento, tal como pasó con el original. Mientras tanto, innova el género a su manera ofreciendo un nuevo camino que no se había explorado en esta generación. Un título que, de nuevo, se adelanta a su tiempo.

EVALUACIÓN

✔ Todo es variable: las habilidades del personaje, el entorno cambiante, las armas que se mejoran y el desarrollo de la historia.

✘ Algunos escenarios son repetitivos y otros recuerdan a títulos pasados. No llega a la libertad de decisión del original, por un pelo...

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Excelentes modelados, expresiones faciales únicas y un mundo vivo a tu alrededor.	Magistral banda sonora y un doblaje al castellano espectacular.	Libertad de elección, control depurado, una IA que no defrauda y opciones casi infinitas.	Varios finales a descubrir, multitud de misiones secundarias y varias formas de resolución.		Técnicamente es un portento, es un continuo desafío a los monstruos gráficos de la generación.	Una precuela que está cerca de la maestría del original. Uno de los títulos de la generación.
9,5	9,6	9,3	9,5	-	9,4	9,5







Phineas y Ferb cuentan contigo para su misión más importante.

Descúbrelos en tu PS3.





7
www.pegi.info

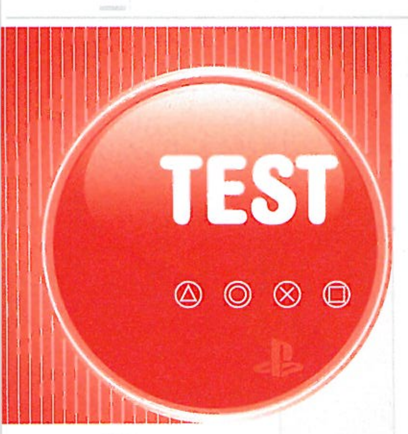














Ninguna de estas pantallas puede hacer justicia a cómo es El Shaddai en movimiento. La luz, la forma en la que se mueven las llamas y el fondo de este escenario son alucinantes.

Los créditos iniciales combinan ilustraciones, voces en off e incluso acción: podrás seguir zurrando enemigos mientras te cuentan el pasado de Enoch.







Género
Acción/ Plataformas/ Teología demente
Compañía
UTV Ignition
Desarrollador
UYV Ignition Japan
Distribuidor
Konami
Jugadores
On-line
No
Texto-doblaje
Castellano-inglés
Resolución Máxima
720p
Instalable
Sí (4.453 MB)
P.V.P. Recomendado
65,99 €
elshaddaigame.com
12

ANÁLISIS EXCLUSIVO

EL SHADDAI
ASCENSION OF THE METATRON

Recomendado PlayStation Revista Oficial - España Plata

SOLO A UN JAPONÉS SE LE OCURRIRÍA ESTA CHALADURA

El culebrón sobre la distribución, o no, de ***El Shaddai*** ha llegado a su fin felizmente. Será **Konami** quien se encargue de traer a España esta bendita «ida de olla», que toma como origen un antiguo texto apócrifo de la Biblia para concebir una de las mayores, y más alucinadas, fantasías visuales jamás vistas en consola. Da igual lo que hayas visto o leído en el último año: no puedes hacerte una idea de lo demencial que es ***El Shaddai*** hasta que agarres el mando. Un héroe celestial que viste vaqueros bajo la armadura, un Lucifel que habla con Dios a través del teléfono móvil, los cuatro arcángeles convertidos en cisnes, un ángel caído -Sariel- que parece Bowie en los 70, otro -Ezekiel- que cría una pareja de cerdos gigantes como si fueran sus hijos. Sin olvidar al bailón Armaros, que actúa sobre un escenario como si fuera un cruce entre Michael Jackson, Lady Gaga y el cuerpo de baile de *Aplauso*. ***El Shaddai*** es deslumbrante y majareta, de mecánica sencilla a la par que desafiante. Y aunque tiene aspectos mejorables (sobre todo a la hora de combatir), es un huracán de aire fresco en un sector cada vez más acomodado en la secuela y en el «copiemos al *COD*, que vende una millonada cada otoño».

Cualquiera puede introducir las chorradas más inimaginables a un juego, pero se requiere mucho talento para integrarlas en una mecánica divertida y darles forma a través de una estética tan única como la de ***El Shaddai***. Hablar bien de esta producción de **UTV Ignition** es fácil. Lo complicado es describir su grandeza sin privarte, hermano lector, de las muchas sorpresas que te esperan tras pulsar el botón Start.

LA BIBLIA, EN VERSIÓN POP

Mucho se ha hablado (y se hablará) de la estética de ***El Shaddai***. Su mezcla de *cel shading* con estilismo digno de los Locomía, y sus escenarios en continuo movimiento (creerás estar dentro de un óleo viviente) convierten al juego de Sawaki Takeyasu en un espectáculo tan desconcertante como genial. Lo que enamora de ***El Shaddai*** es que toda esa parafernalia visual no se limita a un envoltorio bonito, sino que está al servicio de una buena historia, narrada desde puntos de vista sorprendentes. Ahí están, por ejemplo, los rompedores créditos iniciales y los segmentos en los que la voz de Lucifel (Jason Isaacs) va narrando los entresijos de la traición de los *Grigori*, sin que la acción se detenga. »

EL SHADDAI ES DESLUMBRANTE Y MAJARETA, DE MECÁNICA SENCILLA A LA PAR QUE DESAFIANTE

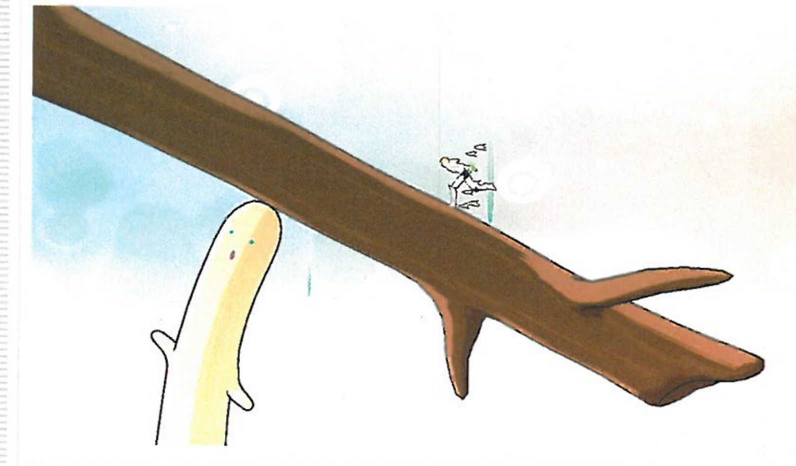


LA ALTERNATIVA



GOD HAND. Otra peculiar manera de ver la religión. Eres la mano de Dios y repartes «bendiciones».







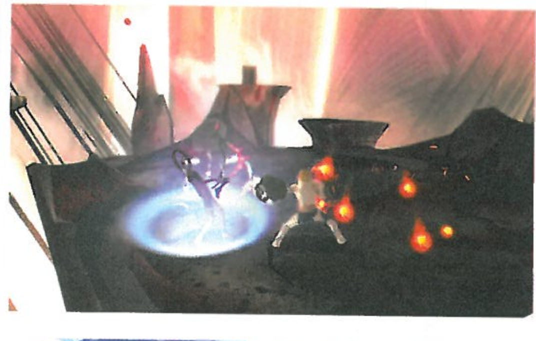
Más te valdrá aprender a dominar el arte del combate antes de enfrentarte a los jefazos, o morderás el polvo a la primera de cambio. Lo bueno es que si mueres podrás resucitar un par de veces pulsando frenéticamente los botones del pad.





UNA VISITA AL SÓTANO.

Aunque sus escenarios parecen lineales, en El Shaddai también hay sitio para la exploración. Más allá de un risco a primera vista inaccesible, puede estar una de las puertas al Inframundo. Si sobrevives a la Oscuridad, y eres hábil saltando, podrías encontrar uno de los huesos de Ishtar.



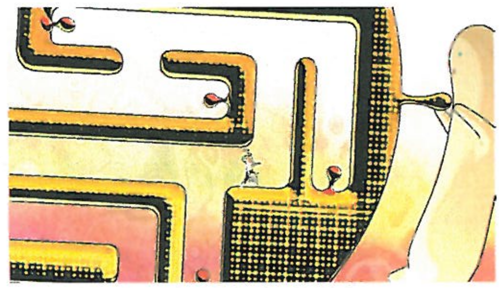






EZEKIEL POSA CON ORGULLO JUNTO A SUS NIÑOS: LOS CERDOS FOOLA & WOOLA









El Shaddai combina plataformas (2D y 3D) con combates e incluso algo de exploración.

Lo que en otros juegos sería un simple pasillo, aquí es un vórtice con anillos de fuego. Antes muerto que sencillo.

Sabías que...

No es el primer juego en el que Jason Isaacs (Lucius Malfoy en Harry Potter) pone voz a Lucifer. Perdón, Lucifel. También lo hizo en el reciente Castlevania.





ARMAS CELESTIALES.
Son tres: Arch, Veil y Gale. Tras arrancárselas de las manos a tus enemigos deberás purificarlas tras unos cuantos ataques (o perderán poder). Cada una de ellas proporciona ventajas a Enoch a la hora de moverse por el escenario.



Y LUEGO DICEN QUE LA CREATIVIDAD JAPONESA ESTÁ EN CRISIS

PLATAFORMAS, LUCHA Y TEOLOGÍA

En el último año y medio hemos escrito, y mucho, acerca de ***El Shaddai*** y su mecánica. El juego de **UTV Ignition** alterna plataformas 3D y 2D con combates de aparente sencillez. Solo con el paso de las horas, y la progresiva dureza de los enemigos, serás consciente de que detrás de ese único botón de ataque hay mucho más. Cada enfrentamiento es una coreografía en la que deberás aprender a contraatacar, esquivar y explotar al máximo las tres armas celestiales de las que hará uso Enoch: *Arch* (arco), *Veil* (escudo) y *Gale* (proyectiles). Descubrirás qué arma es más efectiva frente a los distintos patrones de ataque de los *Grigori* (los ángeles caídos) y aunque al principio el juego parece insultántemente fácil, uno acaba por toparse con niveles de plataformas muy puñeteros y enemigos duros de pelar. De esos que dan ganas de estrellar el mando contra la pared, de pura impotencia, como en los viejos tiempos. En ocasiones porque la perspectiva, en las plataformas 3D lleva a engaño y en otras porque Enoch no es capaz de esquivar los ataques enemigos con la velocidad deseada.

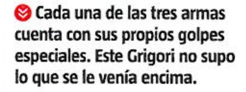
EN CATEQUESIS NO ME HABLARON DE ESTO

Tal y como he recalcado antes, una de las principales cualidades de ***El Shaddai***, incluso por encima de su mecánica de juego y su estética, es su capacidad para sorprender, una y otra vez, al jugador. No se me ocurriría chafarte alguna de las locuras de las que serás testigo (y partícipe). Solo un equipo japonés tendría el desparpajo para convertir a los *Nephilim* (las aberraciones nacidas de la impía relación entre ángeles y humanos, unos gigantes lascivos según el texto apócrifo original) en unas monadas dignas de salir en un juego de *Kirby*.

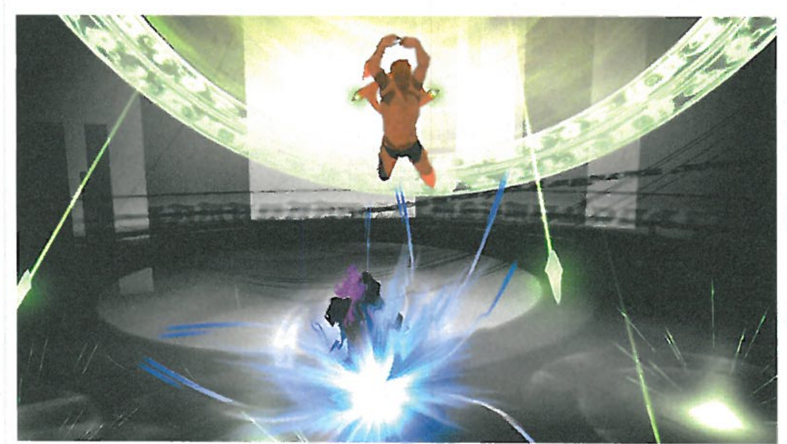
Aunque algunos aspectos de su jugabilidad habrían necesitado un pequeño pulido, nadie puede negar que ***El Shaddai*** es un gran juego. Original y deslumbrante a nivel visual y sonoro. ¿La creatividad japonesa está en crisis? Tras ver este juego, es para ponerlo en duda.

Sí, eso que viste Enoch bajo la armadura son unos vaqueros, quizás los primeros de la historia de la humanidad.





Cada una de las tres armas cuenta con sus propios golpes especiales. Este Grigori no supo lo que se le venía encima.





¿Pero qué demonios es esto? ¿Quá hace ese fulano frente a la pantalla? Deberás comprobarlo por ti mismo.



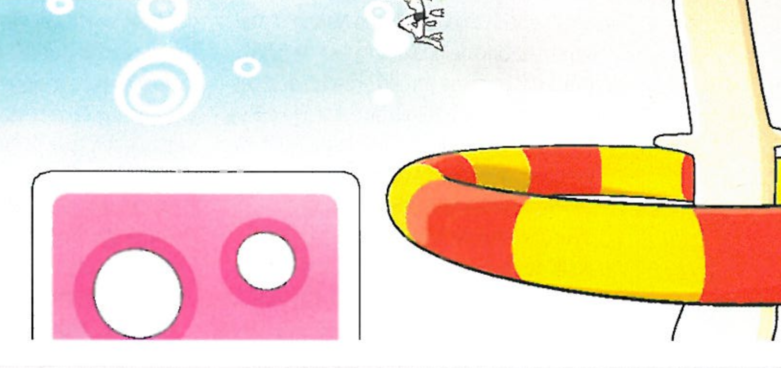
Uriel abandonará momentáneamente su forma de cisne para ayudarte a repartir algo de leña extra. Estos ángeles no son los de Machín.





EL ANACRONISMO COMO VIRTUD.

Desde el mismo momento en el que encuentras a Lucifel charlando con Dios por el teléfono móvil (o usando un paraguas), uno asume que ***El Shaddai*** poco tiene que ver con lo que pintaron los renacentistas. Enoch viste vaqueros, los *Nephilim* bailan el *hula-hoop* y el ángel caído Sariel parece el David Bowie de principios de los años 70. Todo esto, miles de años antes de Cristo.



EVALUACIÓN

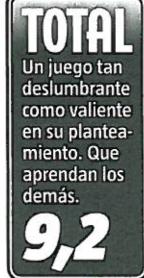


Una estética rompedora que no deja de sorprender al jugador, fase tras fase. El sexto capítulo. Los demenciales y gloriosos anacronismos.



A veces, frustra la lentitud de Enoch a la hora de esquivar algunos ataques. Que la industria no apueste más por juegos tan locos como este.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO
Una auténtica obra de arte en movimiento. No has visto nada tan vanguardista a nivel gráfico desde Okami.	Las voces no están bien sincronizadas, pero la música de Masato Kouda es gloriosa.	Adictivo, sencillo y exigente como los juegos de antaño. Mecánica de combate original, pero mejorable.	Hazte un favor y no elijas la dificultad fácil. Sólo así comprenderás lo duro que es ganar el cielo.	¿Habrá DLC en el futuro? Aún es pronto para saberlo. De momento, no hay nada de nada.	Hoy por hoy, uno de los mayores espectáculos visuales que puede proporcionarte tu PS3.
9,5	9,2	8,8	8,9	-	9,3



TOTAL

Un juego tan deslumbrante como valiente en su planteamiento. Que aprendan los demás.

9,2

TEST

PS3

Género
Hack masivo
Compañía
NIS America
Desarrollador
Sony C.E.I.
Distribuidor
Namco Bandai
Jugadores
On-line
Sí (marcadores)
Texto-doblaje
Castellano
Resolución Máxima
1080p
Instalable
No
P.V.P. Recomendado
50,99 €
www.nisamerica.com/bleach/

12

Cuantas más muertes y g... seguidos seas capaz de encad... mayor será tu recompen... cuanto a almas se re...

BLEACH SOUL RESURRECCIÓN

HAY VIDA MÁS ALLÁ DE DRAGON BALL Y NARUTO

Aunque no tan conocida en Europa, ***Bleach*** es una de las series de mayor éxito en Japón, tanto en *manga* como en *anime*, estando al nivel de otras tan conocidas como *Naruto*. Y aun sin el respaldo de una gran masa de fieles, **Namco Bandai** ha corrido el riesgo de traer por primera vez un título de esta saga a **PS3**, e incluso localizar los textos al castellano. La pregunta que cabe hacernos sería: ¿por qué? Y la respuesta a su vez es muy sencilla: porque es un gran juego. Lejos de adaptaciones de dudosa calidad aprovechando licencias, ***Bleach Soul Resurrección*** (curioso *spanglish* en el título) es un juego de acción masiva con una fórmula similar a los *Dynasty Warriors* pero mucho más divertido.

Para los que ya conozcan la serie, esta entrega se ubica en la batalla de Ichigo y el resto de cazadores de almas contra Aizen y los *Arrancar*. Una historia que se desarrolla a través de 14 capítulos en los que manejaremos a distintos personajes y que repiten la mecánica de eliminar a todo bicho viviente hasta llegar al jefe de final de fase. Una vez completado el modo Historia podemos realizar gran cantidad de misiones con cualquiera de los 21 personajes desbloqueables e ir subiendo su nivel y habilidades con un sistema de mejora similar al tablero de esferas de *Final Fantasy X*. Cuantas más almas tengas, más casillas podrás activar, desbloqueando nuevos caminos para mejorar a tu guerrero.

Aunque cada personaje cuenta con unos ataques propios, la mécanica para manejar a cualquiera de ellos es bastante similar: con el botón cuadrado realizarás el ataque simple, que podrá convertirse en *combo* encadenando varios golpes seguidos; el triángulo te servirá para lanzar ataques poderosos que reducirán la barra de magia, y el círculo será una magia potente que vaciará esa barra por completo. Conforme vayas eliminando enemigos llenarás una especie de barra de «turbo» que te permitirá volverte más poderoso activándola con L2 y, pulsándola nuevamente, desencadenar el ataque final del protagonista en uso. Un sistema simple pero efectivo y espectacular al mismo tiempo. Aunque la Historia en sí es corta, el juego dispone de una gran cantidad de misiones, cada vez más complejas, a realizar con cualquier de tus personajes favoritos. Por desgracia, ambos modos de juego pecan de repetitivos al no haber apenas variedad de situaciones.

Soul Resurrección representa muy dignamente el universo *Bleach* gracias a su cuidado uso del *cel-shading*, y cuenta con unas animaciones realmente fluidas incluso con una ingente cantidad de enemigos en pantalla. La pega es que, aunque los mapas varían en esquema, los escenarios se reducen a cuatro o cinco distintos que se acaban repitiendo constantemente.

En definitiva, la primera incursión de *Bleach* en consolas lo hace con un juego realmente divertido, fluido y visualmente atractivo que, sin embargo, peca de repetitivo, falto de más escenarios y ausente de cualquier atisbo de modo multijugador. Errores fácilmente salvables en una hipotética próxima entrega.

LOS PERSONAJES RESPONDEN A LA PERFECCIÓN INCLUSO CON LA PANTALLA CARGADA DE ENEMIGOS

LA ALTERNATIVA



NARUTO U.N.S. 2. Si prefieres las aventuras del ninja de Bandai, este es su mejor título hasta la fecha.







DESATA TODA TU FUERZA.

A medida que vayamos eliminando enemigos llenamos una barra de energía que, completa, nos permitirá transformarnos y volvernos más poderosos, además de lanzar los temibles ataques finales.



La adaptación en el diseño de los enemigos es genial, tal y como podemos apreciar en estos demonios Arrancar.

Sabías que...

En el año 2009 Bleach se convirtió en el tercer manga más vendido de Japón solo por detrás de One Piece y Naruto. Todo un logro para la creación de Tite Kubo.

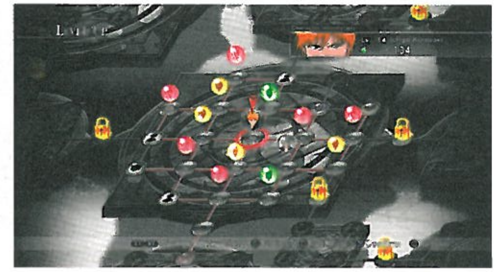
Al final de cada fase tendremos que enfrentarnos a poderosos jefes finales. Si te vencen tocará repetir toda la misión.



ACABA CON EL MALVADO AIZEN. Acaba con éxito todas las misiones del modo Historia para frustar los planes de Aizen mientra intentas conseguir el mayor número de almas y calificación posibles.



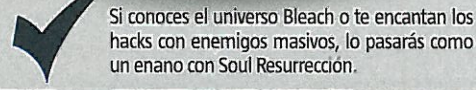
HAY MUCHO DONDE ELEGIR. Así podrás desbloquear a los héroes y villanos más conocidos de la serie y utilizarlos, y mejorar sus habilidades mediante las distintas misiones libres a tu disposición.



SUBE DE NIVEL. Ante las pruebas más duras tendrás que gastar las almas y subir los atributos de tu personaje para mejorar su Fuerza, Defensa o Vitalidad, y también conseguir nuevos golpes o técnicas.









Si conoces el universo Bleach o te encantan los hacks con enemigos masivos, lo pasarás como un enano con Soul Resurrección.

Si este no es tu caso puede que eches en falta más variedad en las misiones y escenarios, además de no contar con opciones multijugador.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Fántastica recreación del universo Bleach, sus personajes y enemigos, gracias al cel-shading.	Los seguidores del anime estarán encantados con las voces de los personajes en versión original japonesa.	El sistema de combate es intuitivo al comienzo, aunque difícil de dominar en niveles altos.	Aunque la Historia es corta, nos llevará horas completar todas las misiones y subir de nivel a los personajes.	La única opción es mandar tus mejores puntuaciones conseguidas en el modo Soul Attack.	La verdad es que la potencia de PS3 da para unos escenarios más variados y con mayor amplitud.	Vive las aventuras de Ichigo en esta genial adaptación, aunque con algunos puntos que mejorar.
8,8	8,6	8,6	8,2	-	8,2	8,4









«Cúbrete, apunta y dispara» es prácticamente lo único que harás durante toda la aventura.





Género
Shooter
Compañía
WB Games
Desarrollador
Bright Light
Distribuidor
EA
Jugadores



On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano
Resolución Máxima
720p
Instalable
Sí (2.079 MB)
P.V.P. Recomendado
64,95 €
harrypotter.ea.com

12

HARRY POTTER
Y LAS RELIQUIAS DE LA MUERTE PARTE 2

EL MAGO SE DESPIDE CON UN SHOOTER MÁGICO

Tantas películas, tantas adaptaciones a videojuego, y algún que otro *spin-off* centrado en el *Quidditch*. La imaginación de J.K. Rowling ha dado mucho de sí en el mundo lúdico y ha pasado por tantos géneros (algunos nada acertados) que si hacemos un breve repaso encontramos desde plataformas, aventuras gráficas -con mundo abierto incluido- hasta *shooters*, como es el caso del último.

Las Reliquias De La Muerte Parte 2 comienza haciendo un recordatorio de lo sucedido en la anterior entrega, pero no continúa la mecánica que «disfrutamos» en aquélla. La primera parte se centró mucho más en el sigilo, la infiltración y el sistema de coberturas era muy inferior, tanto en cantidad como en efectividad. Para esta ocasión han reforzado la acción y la han mejorado. Y es que la historia lo requiere, pues tras buscar y destruir los primeros *Horrocruxes*, escondidos del innombrable, toca hacerle frente. Con un Voldemort menos poderoso y un Harry Potter cada vez más fuerte, la batalla final se aproxima poco a poco. El jugador será el protagonista de cada uno de los momentos más emblemáticos de la historia, controlando en cada ocasión a un personaje diferente. Así pues, guiarás a Ron y Hermione hasta la cámara secreta en busca de un colmillo de basilisco para destruir la Copa de Helga Hufflepuff; también a la profesora McGonagall para hacer frente al actual director de *Hogwarts*, Snape, y salvaguardar el castillo del ataque del señor tenebroso y sus gigantes secuaces... Y, por supuesto, a Potter. Aunque la mecánica de juego es prácticamente similar para todos ellos (cubrirte, apuntar y disparar) y tampoco hay diferencias notables entre manejar a unos magos u otros, esta segunda parte es realmente entretenida y muy divertida gracias, en cierto modo, a que el sistema de disparo basado en magias y hechizos es bastante acertado.

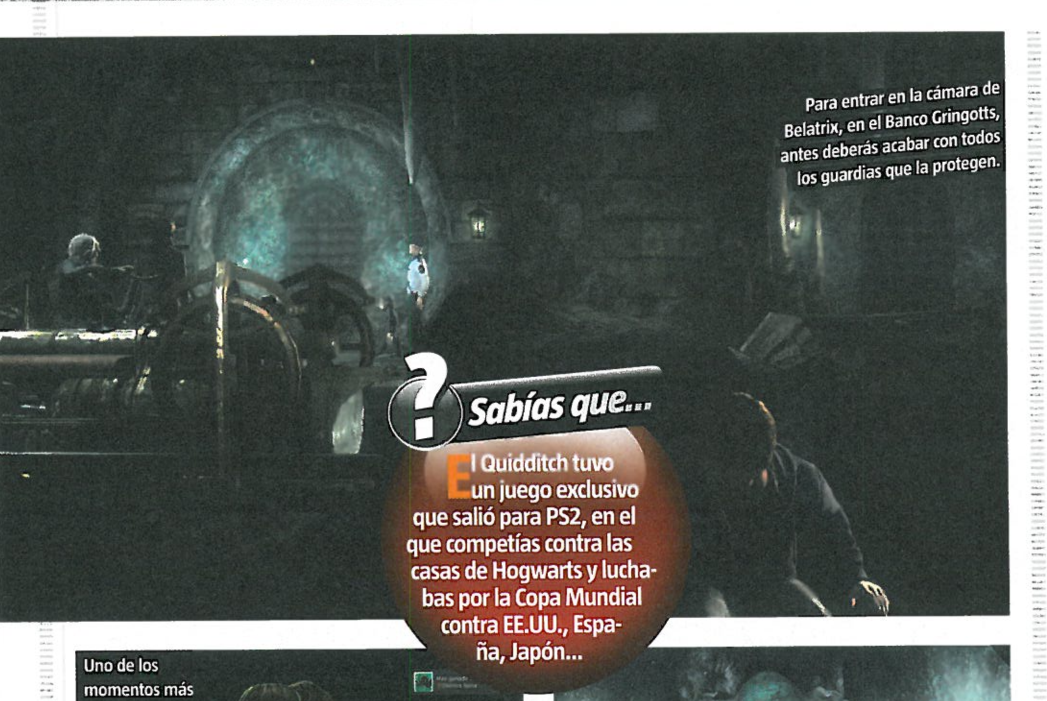
Gráficamente también ha sido mejorado con respecto a la primera entrega: los personajes están más definidos y sus animaciones son más reales; las localizaciones están repletas de detalles y la ambientación ha sido reforzada con un estudiado uso de luces y sombras. En definitiva, es un gran final para un juego que comenzó su andadura en **PSone** en 2001 y continuó -con altibajos- en **PS2**. Sinceramente, es la aventura que esperábamos de Harry Potter desde hace mucho tiempo.

CONTROLARÁS A POTTER Y A TODOS LOS DEMÁS PERSONAJES QUE LUCHAN CONTRA LORD VOLDEMORT

LA ALTERNATIVA



LEGO HP: AÑOS 1-4. La historia de los 4 primeros años de Potter en Hogwarts con la jugabilidad Lego.


Para entrar en la cámara de Belatrix, en el Banco Gringotts, antes deberás acabar con todos los guardias que la protegen.





¿Sabías que...

El Quidditch tuvo un juego exclusivo que salió para PS2, en el que competías contra las casas de Hogwarts y luchabas por la Copa Mundial contra EE.UU., España, Japón...

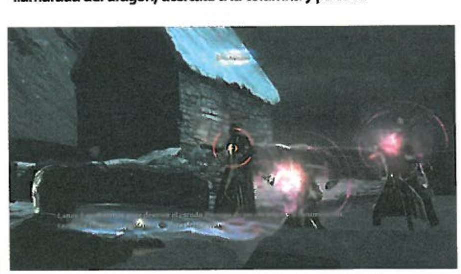
Uno de los momentos más esperados: el beso de Hermione y Ron.

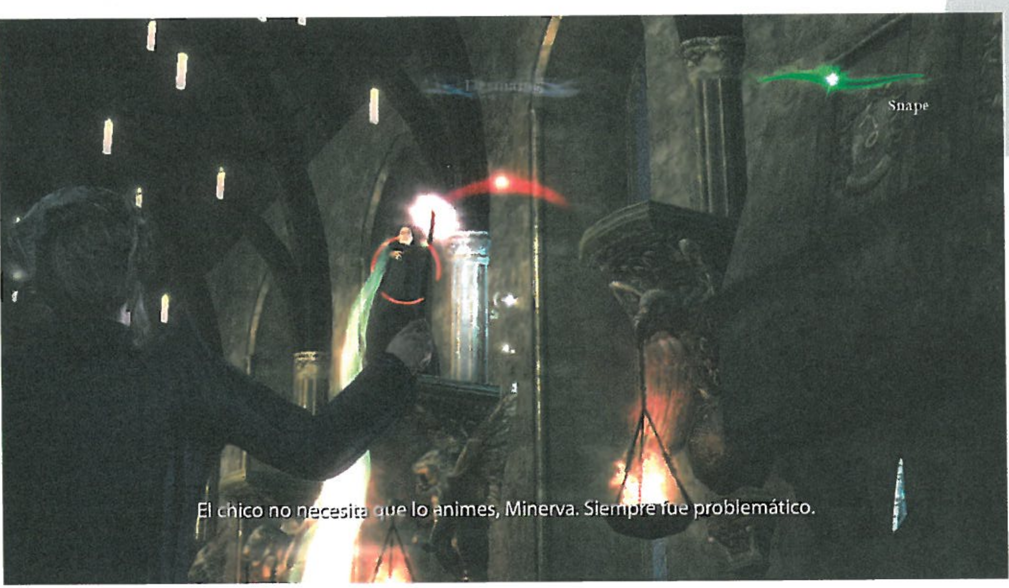
MOVE CONTRA LAS BESTIAS DE HOGWARTS.

Es un shooter mágico, así que si tienes PS Move juega mejor con este mando, ya que tendrás la sensación de utilizar una varita al lanzar los hechizos contra los poderosos enemigos de Potter, como los Dementores. Aunque, eso sí, el sistema de apuntado y coberturas es bastante más efectivo con el DualShock 3.



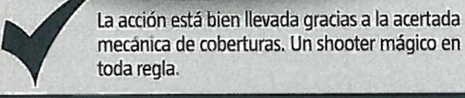

CÚBRETE: Para ponerte a cubierto, en este caso evitar la llamarada del dragón, acércate a la columna y pulsa X.


HECHIZOS: Cuando el enemigo se proteja con el hechizo Protego, lanza Expelliarmus y seguidamente Desmaius.



DUELO CON EL PROFESOR SNAPE: Cuando llegues a Hogwarts, la mitad de los profesores estarán en contra de Potter y sus amigos. En ese momento pasarás a controlar a la profesora Minerva McGonagall para derrotar a Snape en un duelo mágico.

EVALUACIÓN


La acción está bien llevada gracias a la acertada mecánica de coberturas. Un shooter mágico en toda regla.


Apenas hay diferencias entre manejar a unos personajes u otros. Se echa en falta un poco de exploración a la aventura.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Personajes mejor definidos que en la primera parte, así como una ambientación más cuidada.	Como siempre, un apartado notable: buen doblaje al catellano y magnífica banda sonora.	Es un shooter mágico en toda regla. Lástima que no haya diferencias jugables entre los personajes.	Correcta. Al fin y al cabo se trata de la mitad de la aventura Las Reliquias De La Muerte...	Solo ránkings. Vuelve a jugar los momentos del modo Historia y registra tu mejor tiempo.	PS3 es capaz de mucho más, pero al menos luce mejor -en todos los aspectos- que la primera parte.	Aunque es un shooter mágico sin grandes pretensiones, es un final digno para la franquicia.
8,0	8,6	8,5	8,8	7,9	8,0	8,5







Género
Deportivo
Compañía
Cyanide
Desarrollador
Focus Home Interactive
Distribuidor
Digital Bros
Jugadores

On-line
Sí (Contenido)
Texto-doblaje
Castellano
Resolución Máxima
720p
Instalable
No
P.V.P. Recomendado
49,99 €
www.tourdefrance-thegame.com
3







Contamos con la posibilidad de mirar a ambos lados para comprobar la situación del resto de rivales.

LE TOUR DE FRANCE

MENOS ÓRDENES MÁS ACCIÓN

Resulta curioso pararse a pensar por qué hay tantos juegos de determinados deportes y, sin embargo, tan pocos de otras disciplinas. El ciclismo pertenece, sin duda, al segundo grupo y solo **Focus Home Interactive** parece apostar por él desde hace tiempo, aunque sea en otros soportes. ***Le Tour De France*** es el primer intento de la saga *Pro Cycling* para **PS3** y, para tan solemne ocasión, han decidido abandonar su conocido perfil de *manager* para pasarse a la emoción e interacción de algo más parecido a la simulación. En realidad, el juego se queda a mitad de camino de ambos mundos. Aunque incluye más acción y una visión más cercana a la perspectiva del ciclista, sigue teniendo bastante componente estratégico y de cálculo de opciones.

En el modo *Tour*, que no es que sea el principal o más importante... es que es sorprendentemente casi el único, tendremos la posibilidad de disputar 21 etapas de la ronda, fielmente recreadas en la ambientación y las dificultades, aunque solo jugables en momentos estelares. Como es lógico, con la duración y cadencia de una etapa normal, sería de locos intentar que el jugador disputara ese montón de horas, y la solución idónea es disputar los segmentos más señalados.

Después de ver el perfil de la etapa, deberemos hacer la selección de los seis ciclistas de nuestro equipo que más se ajusten al planteamiento y luego trabajar con ellos dosificándolos o sacrificándolos según las necesidades. Como en el ciclismo real, hay muchos tipos de ciclistas y también muchas batallas distintas, como una etapa, un *maillot* o pelear por la general, y deberemos reaccionar con rapidez a las circunstancias cambiantes. El control es efectivo y el manejo de los corredores, sencillo.

Sin llegar a ser una maravilla de la técnica, no hay duda de que está mucho más conseguido a nivel gráfico y, en líneas generales, es también más interesante e intenso que otras entregas. Pero, por desgracia, también hay que señalar que ***Le Tour De France*** tiene también bastantes lunares. El primero sería su escuetísima oferta de modos. Sin apartado On-line, ni multijugador, todo lo fía al principal y a la carrera rápida. No se entiende que no haya un modo tipo «carrera profesional» o historia. En menor medida, también choca que no cuente con todas las licencias y haya ausencias como las de los hermanos Schleck... aunque estén con un nombre parecido.

AUNQUE SIGUE TENIENDO MUCHO DE ESTRATEGIA, EN ESTA ENTREGA SE HA BUSCADO UN PERFIL DE SIMULADOR

LA ALTERNATIVA



PRO CYCLING 2010.
Como no hay oferta en PS3, tendremos que contentarnos con la entrega de PSP.

Por De Lúcar


La recreación de los escenarios más emblemáticos y de los paisajes típicos de la ronda gala está bastante lograda, aunque no tenga un grado de detalle ni una definición tremendas.





Sabías que...

El Tour se empezó a correr en 1903 y solo se ha dejado de disputar durante las dos guerras mundiales. Es también la primera carrera ciclista dividida en etapas.



UN EQUIPO GANADOR.

Aunque todo dependerá de cómo tengamos pensado jugar esa etapa, antes de cada carrera podremos elegir a los corredores que conformarán nuestro equipo. Cada uno tendrá un determinado perfil que puede ser, por ejemplo, más combativo para buscar una escapada, o más explosivo para intentar amarrar una victoria al *sprint*. Ellos harán lo que nosotros queramos y cuando nosotros se lo pidamos.



En los sprints será fundamental estar bien colocados y evitar que nos cierren la trayectoria en el momento de máxima pedalada.


Hay que estar pendientes de las barras que nos indican la cantidad de esfuerzo y la energía de todos nuestros corredores.


Como en la carrera real, los pinchazos y las caídas pueden ser determinantes para el resultado final de una etapa o para arruinar casi todas nuestras opciones de victoria. Por suerte, los primeros no son muy habituales y las segundas no sucederán si no hacemos el loco y estamos atentos.

EVALUACIÓN


El nuevo concepto de juego resulta más atractivo, variado y emocionante que el anterior manager. Los escenarios están más logrados.


Aún tienen que dar más pasos para hacerlo más divertido, jugable y, en definitiva, intenso. Han avanzado pero sigue siendo «muy manager».

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Han recreado parajes reales de las 21 etapas del Tour. Es más realista, aunque los corredores son todos iguales.	Los efectos sonoros reproducen el ambiente de la carrera y están bastante logrados.	Bastante más entretenido y variado que el manager aunque aún deben avanzar en la interacción.	Su oferta de modos es un tanto discreta y además del Tour, sólo podremos jugar etapas.	Habría estado bien poder disputar etapas o pruebas en red... pero no tiene nada On-line.	No es un juego que saque demasiado partido a las posibilidades de PS3 ni al DualShock.	Aún con carencias, sigue siendo el mejor y único juego de este deporte que vamos a encontrar.
8,4	8,0	8,5	7,5	-	7,0	8,2













Género
Acción
Compañía
Warner Bros. Interactive
Desarrollador
Double Helix
Distribuidor
Warner Bros. Interactive
Jugadores



On-line
No
Texto-doblaje
Castellano
Resolución Máxima
720p
Instalable
No
P.V.P. Rec.
50,95 €
www.greenlanternvideogame.com

12



LA ALTERNATIVA



IRON MAN 2. Los dos juegos de Iron Man eran divertimentos muy consistentes.



Nos hubiera gustado un juego más urbano y sucio, al estilo de las aventuras que Green Lantern compartió con Green Arrow, pero todo no se puede tener.



GREEN LANTERN
RISE OF THE MANHUNTERS

EN LA LUZ Y EN LA OSCURIDAD

Siendo uno de los héroes del **Universo DC** más emblemáticos (su anillo y linterna han tenido varios portadores a lo largo de los años), no ha sido hasta el estreno de la nueva película de imagen real sobre *Green Lantern* cuando se ha convertido en un héroe apropiado para protagonizar su propio videojuego. Por desgracia, las habituales prisas en estrenar al mismo tiempo juego y película han dado pie al típico producto de compromiso, que aunque está lejos de los horrores que padecemos a veces en materia de adaptaciones, no tiene tanto lustre como juegos superheroicos planificados con calma y dedicación, como los últimos dedicados a *Batman* o *Spider-Man*. ***Rise Of The Manhunters*** es, esencialmente, un juego de acción en tercera persona con cámara fija a lo *God Of War*. Hal Jordan, el portador terrestre del anillo, puede desencadenar todo tipo de golpes y *combos* con sus poderes, desde golpes ligeros a martillazos que hacen que tiemblen los escenarios. Puede mover objetos y enemigos, y según progrese su aventura desbloqueará más golpes y poderes que, en un detalle del que podrían aprender títulos más grandes, se pueden ubicar en el *pad* a gusto del jugador. También habrá que atravesar niveles de disparo sobre raíles facilones y no tan divertidos como los principales. El resultado es un juego intrascendente pero muy disfrutable, especialmente en cooperativo local, con un segundo jugador encarnando a Sinestro.



Como en la película, el gran atractivo de esta primera incursión como héroe protagonista de Green Lantern está en el catálogo de compañeros anillados. Toda una fauna de héroes galácticos de todos los tipos y colores de piel.

EVALUACIÓN

Desde luego no es el juego de superhéroes definitivo pero si te atrae el Universo DC, disfrutarás encarnando a Green Lantern en un juego pulcro, algo frío y sin mayores pretensiones.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
7,7	8,0	7,3	7,0	-	7,5	7,4



Sólidas animaciones, aunque a veces los personajes tengan un tamaño minúsculo.

Algo monótono, pero bastante divertido en su versión cooperativa para dos héroes.







El modelado del capitán y los efectos de luz son bastante buenos. Lástima que el elemento plataformero sea tan cutre.

Tu principal objetivo, impedir que Cráneo Rojo despierte al Durmiente, todo un guiño a los tebeos originales del Capi.









Las peleas cuerpo a cuerpo son lo mejor del juego. Copian descaradamente a las de Arkham Asylum, incluyendo los puñetazos a lo Slow Motion.

Género
Acción
Compañía
Sega
Desarrollador
Next Level Games
Distribuidor
Sega
Jugadores
On-line
No
Texto-doblaje
Castellano
Resolución Máxima
720p
Instalable
Sí (3.931 MB)
P.V.P. Recomendado
60,99 €
www.sega.es/captainamerica/es





LA ALTERNATIVA



BATMAN ARKHAM ASYLUM. Una obra maestra que podrás encontrar a precio de saldo.

CAPITÁN AMÉRICA SUPERSOLDADO

BARRAS ESTRELLAS Y MUCHOS PUÑETAZOS

La crítica lo ha machacado a conciencia: tiene el peor doblaje al castellano que se ha oído por estos lares desde el *Vampire Night* de **PS2**, la mecánica a la hora de hacer cabriolas por los muros no puede ser más rupestre...

Pero aun así no he podido dejar de jugar con este ***Capitán América***. Quizás sea por las contundentes peleas (que recuerdan, sin disimulo, a las de *Batman Arkham Asylum*), o por la alegría de ver en acción a canallas tan míticos como Cráneo Rojo, *Madame HYDRA* o el Barón Strucker. Lo único cierto es que teniendo al alcance de la mano otros juegos muy superiores, no he podido resistirme a explorar más y más el castillo que sirve de escenario a esta producción **Sega**, que encierra no pocos alicientes para los mitómanos del personaje de **Marvel**. Por ejemplo, la posibilidad de desbloquear el traje clásico del Capi o la versión que luce en la colección *Ultimate*.

La mecánica de ***Capitán America: Supersoldado*** no puede ser más simple. Alternarás las peleas cuerpo a cuerpo con los secuaces de *HYDRA* con algo de exploración (el mapa del castillo es gigantesco, y podrás saltar de una zona a otra a tu antojo) y unas cuantas gotas de plataformas que, sinceramente, se podrían haber ahorrado. Sin llegar la calidad del último *Batman* o algunas de las producciones inspiradas en *Spider-Man* este juego acaba siendo insospechadamente divertido, casi un «placer culpable». Como cuando dices a una chica que te chiflan los hermanos Coen y en realidad te lo pasas bomba con las comedias de Jaimito. Sabes que el juego es malo, pero no puedes parar de jugar con él. Y eso ya es un detalle que lo honra.



EVALUACIÓN

Algo tiene este Capitán América que, aun sabiendo que no es una maravilla, no puedes dejar de jugarlo. No llega a justificar los 60 € que cuesta, pero sí merecerá que le eches un vistazo cuando baje un poco de precio.

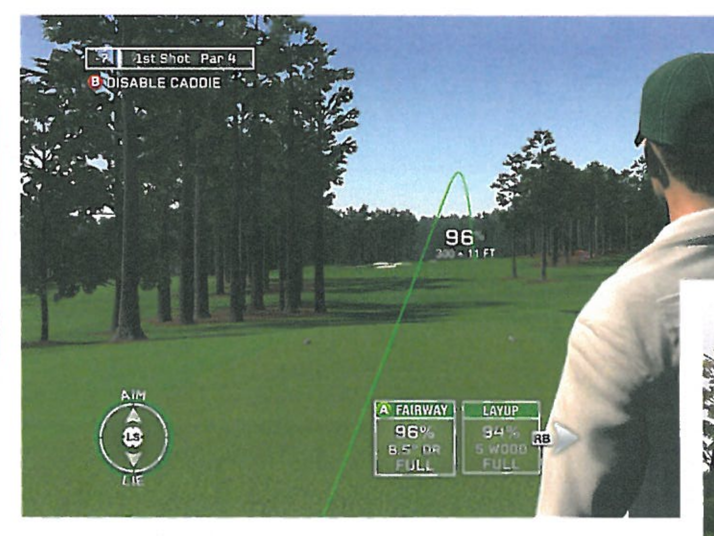
GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
8,0	6,9	7,8	7,0	-	7,8	7,3

El doblaje al castellano es terrible. Para esto, mejor haber dejado las voces en inglés.

El juego no es muy largo, pero el castillo está repleto de coleccionables rarísimos.









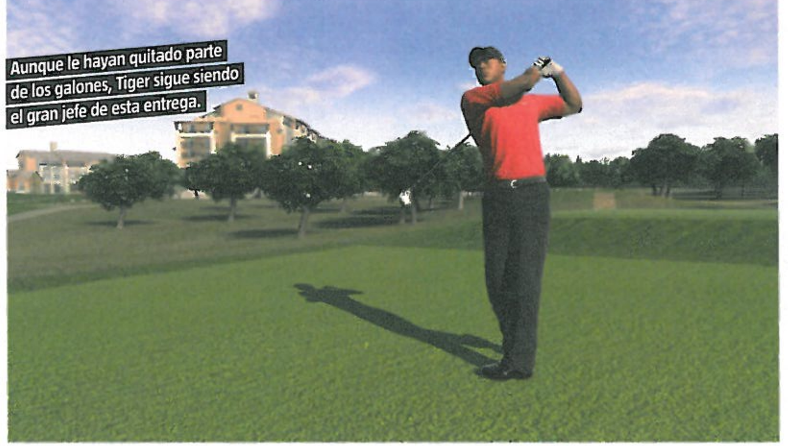
El caddie es el que mejor conoce el campo, así que lo mejor suele ser hacerle caso, aunque siempre nos ofrezcan más opciones.

La fidelidad en la recreación de los campos más importantes es realmente impresionante. Será como pisar Augusta.



PS3





Aunque le hayan quitado parte de los galones, Tiger sigue siendo el gran jefe de esta entrega.



Género
Deportivo
Compañía
Electronic Arts
Desarrollador
EA SPORTS
Distribuidor
Electronic Arts
Jugadores

On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano-inglés
Resolución Máxima
720p
Instalable
Sí (43 MB)
P.V.P. Recomendado
69,95 €
www.easports.com/golf



MASTERS TIGER WOODS PGA TOUR 12

EL TIGRE SIGUE RUGIENDO

Tras la espantada generalizada de la gran mayoría de sus muchos patrocinadores, había curiosidad por saber cómo reaccionaría **EA** al «asunto Tiger», siendo el jugador el alma de la saga durante tantos años. Al final, creemos que se han decantado por lo más práctico: contar con él, pero dejándolo en un segundo plano. Y es que habría sido injusto sacarlo del que seguramente es el mejor *PGA* de todos los tiempos.

Masters es un juego de golf muy inteligentemente estructurado y quizá por ello también el más entretenido. En vez de dejarnos la responsabilidad de crear un jugador para enfrentarnos a torneos y rivales fuera de nuestro alcance, esta edición nos invita a completar el apasionante camino que ha de recorrer un golfista para acabar algún día enfundándose la famosa chaqueta verde en Augusta. **EA Sports** ha dotado al juego de más elementos, torneos secundarios y nuevos retos para ir poniendo a prueba nuestro dominio. El control es más preciso y minucioso que nunca, pero es imposible conocer las trampas de cada recorrido. La gran novedad es que ahora vamos a contar con la figura de un *caddie* que, con sus consejos -eso sí, en inglés-, nos guiará evitando que cometamos errores innecesarios. Otro aspecto que seguro va a agradar a los aficionados al golf es que podremos revivir y jugar los momentos estelares de algunos de los *masters* más emblemáticos. Pero si hay un aspecto que va a cambiar nuestra visión de ***Masters*** es la posibilidad de jugarlo con *PS Move* disfrutando de una gran precisión y toda clase de matices en el golpeo.

Si no fuera por su precio, todo serían cosas positivas: ***Masters*** está muy por encima de sus antecesores en todo y además es gráficamente superior, y con unos jugadores perfectamente integrados.

LA ALTERNATIVA

TIGER WOODS PGA TOUR 11. Si te gusta este estilo, lo más parecido es el anterior... que ahora sí está barato.



En el modo de juego en red podremos disputar competiciones propias y torneos para cuatro jugadores simultáneos.



EVALUACIÓN

El mejor juego de golf de EA Sports hasta la fecha. El nuevo modo Masters reúne lo mejor de todo lo que ya conocíamos y añade nuevos elementos y una estructura más variada y atractiva. Lo peor, el precio, por ser tan elevado.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
8,5	8,4	8,7	8,5	8,7	8,5	8,6

Los jugadores ahora parecen más integrados en unos escenarios muy detallados.

Una estructura más variada, nuevos retos y la jugabilidad de siempre.

Podremos competir con nuestro jugador en torneos hasta para cuatro jugadores.



Miles de recuerdos

BUSCAN PADRINO

Entra en

BANCO deRecuerdos.com

Conviértete en

PADRINO DE UN RECUERDO

a partir de 1,20€

2011 Año de la Investigación en Alzheimer

FUNDACIÓN REINA SOFÍA

Con la colaboración de:



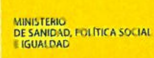














PS3

PRIMERA IMPRESIÓN

LLOYD
Aguantad, Rage ya casi ha llegado y, aún con parecidos razonables, tiene una personalidad desbordante.

Desolador
★★★★★

Compañía **Bethesda**
Programador **id Software**
Género **FPS**

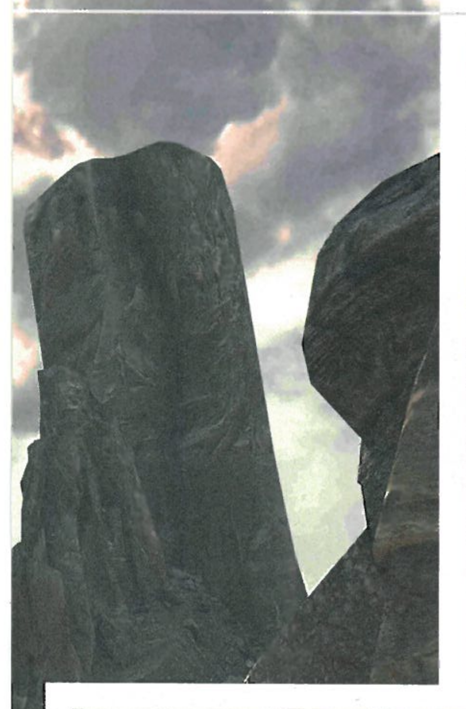
Rage

Tras una larga espera, los creadores de Doom vuelven con un shooter muy personal y de bella factura técnica

La terna de seguidores «Quakeros» -que no somos pocos- estamos impacientes desde que en 2007 **Carmack** y compañía anunciaran el desarrollo de ***Rage***, un nuevo *shooter* en primera persona en el que la conducción iba a cumplir un importante papel. Tal atrevimiento y desvío de lo que **id Software** nos tenía acostumbrados había sembrado una temerosa duda sobre cómo resultaría dicho experimento. Sin embargo, la receta final apunta a *delicatessen* postapocalíptica con grandes dosis de acción y un acabado más que notable.

Nuestro periplo comienza con la caída de un meteorito sobre la Tierra que hace que muchos seres humanos sean congelados bajo tierra para perpetuar la raza. Nuestro mudito protagonista es uno de los supervivientes que despierta años después en un mundo prácticamente aniquilado y lleno de maleantes, mutantes, clanes asesinos y demás despojos sociales. Tras ser salvados *in extremis* del ataque de unos enemigos, somos trasladados a una villa donde recibimos los primeros consejos, una pistola y nuestra primera misión. A partir de aquí empieza a desarrollarse lo que será la tónica del juego durante las primeras horas: un mundo abierto en el que nos trasladamos a las misiones en vehículos con la ayuda de un minimapa que nos marcará la ruta a seguir. En las zonas de conducción la acción pasa a tercera persona, hecho que se agradece por facilitar notablemente estas fases. Una vez llegados a nuestro destino el mapa desaparece y comienza la acción en un escenario «pasillizado» donde empezarán a aparecer los primeros mutantes y el resonar de los acordes de una genial banda sonora que acentúa una atmósfera lúgubre y de tensión continua. Ya desde el principio ***Rage*** muestra su respeto al jugador con unos enemigos verdaderamente ágiles e inteligentes. Cuerpo a cuerpo irán a por nosotros sin piedad y los que cuenten con armas se cubrirán y cambiarán de posición en los momentos oportunos. Además de eso, la escasez de municiones al comienzo nos hará mirar muy bien dónde gastamos cada bala de que disponemos. A medida que vayamos avanzando podremos comprar o ganar una gran variedad de armas como ametralladoras, fusiles, lanzacohetes, ballestas, rifles de francotirador... Y, aunque contamos con un sistema regenerativo »







Dejar que varios fantasmas te ataquen cuerpo a cuerpo es un suicidio. Dispara a la cabeza o a una extremidad para frenar su avance.

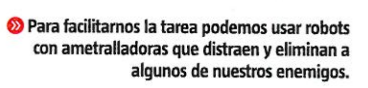




Durante nuestros paseos en buggy usaremos armas autómaticas para eliminar torrretas y enemigos.

Ni qué decir tiene que el diseño de los personajes es tan genial como tétrico en muchos casos.









Para facilitarnos la tarea podemos usar robots con ametralladoras que distraen y eliminan a algunos de nuestros enemigos.





¡RAGESTORM INCLUIDO!

¿Os imagináis un minijuego de carreras al estilo MotorStorm dentro de Rage? Pues dejad de imaginar y preparaos para batiros el cobre en contrarreloj, carreras multijugador, batallas con ametralladoras o lanzacohetes, personalización de vehículos... Entre disparo y disparo nada mejor que «relajarse» haciendo el cafre a bordo de un buggy.



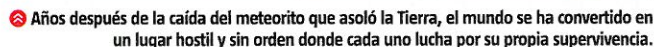


Cuidando todos los detalles...

Uno de los apartados más cuidados del juego es sin duda la ambientación. Con claras similitudes repecto a *Fallout 3*, ***Rage*** ha recreado un mundo desolado donde contrastan los momentos de exploración con las misiones cargadas de tensión y más de un susto, gracias a una acertada banda sonora. Además se ha cuidado mucho el diseño tanto de los clanes enemigos y escenarios como de los personajes secundarios, que cuentan con personalidad propia y no son simples *NPC* automatizados.

Clan Fantasma
Siniestros, traidores y oportunistas usan técnicas ocultistas y realizan terribles sacrificios.





Años después de la caída del meteorito que asoló la Tierra, el mundo se ha convertido en un lugar hostil y sin orden donde cada uno lucha por su propia supervivencia.

de vida, también se puede recoger objetos curativos. Si somos derrotados en combate, se nos dará la oportunidad de revivir mediante un minijuego *QTE* que se asemeja a un electroshock.

El uso y recogida de objetos será muy importante en ***Rage*** y es parecido al sistema de cualquier juego de rol. Desde el expolio de cadáveres a las tiendas, contamos con distintos tipos de munición, consumibles e incluso un menú donde mediante ingeniería y recetas que encontremos crearemos objetos que nos sirvan para, por ejemplo, abrir puertas bloqueadas.

Durante las primeras horas puede que la aventura nos parezca muy lineal, pero tras varias misiones llegaremos a la primera población de dimensiones considerables, donde tendremos tareas secundarias a realizar y se abrirá la zona de carreras. Casi como si de un juego aparte se tratara, en ella podemos disputar carreras normales, de destrucción o contrarreloj, contra la IA o en red, e incluso personalizar nuestro vehículo con las piezas que vayamos consiguiendo.

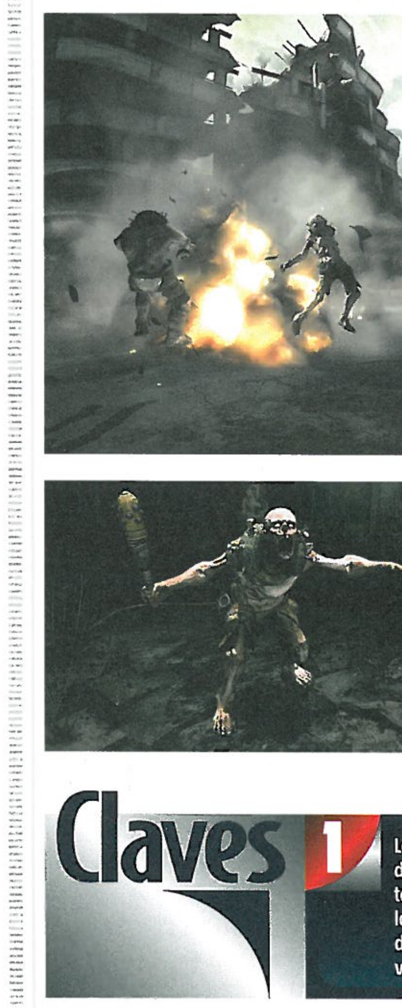
Tal y como demuestran las imágenes, el nuevo motor *id Tech 5*, desarrollado por la compañía, ofrece unos resultados espectaculares tanto a nivel gráfico como en el diseño de escenarios y personajes, a 60 *fps* estables que logran un juego muy fluido y un texturizado más que correcto con ligeros fallos solo en distancias largas.

Tras arrancarnos literalmente el mando de las manos en las oficinas de **Bethesda** en Londres una vez acabada la presentación, solo nos queda el consuelo de que ya falta poco para que ***Rage*** llegue a las tiendas. Si no estaba en vuestra agenda, ahorrad lo que podáis este verano porque la cosa pinta muy bien.



Dependiendo de con qué clan te enfrentes tendrás que variar tu forma de pelear. Estos soldados cuentan con lo último en armas e incluso con escudos defensivos.





El altruismo no es la principal virtud de los personajes que encontrarás en Rage. Si necesitas un favor tendrás que estar dispuesto a ofrecer algo a cambio.

BUFFET LIBRE DE ARMAS.



A la triste pistola del principio pronto se unirá una cantidad ingente de armas, tanto de fuego como para el cuerpo a cuerpo. Elige entre ametralladoras, subfusiles, escopetas, rifles de francotirador, ballestas, lanzacohetes, coches teledirigidos, minitorretas, granadas o el divertidísmo *boomerang* entre otros. Contamos también con la opción de diversos tipos de munición para cada momento y nuestras creaciones de ingeniería. Por si esto fuera poco, también podrás instalar armamento a los vehículos que utilices. ¡Sírvase usted mismo, oiga!



No te confíes porque Rage no es un juego sencillo. La IA hace que los enemigos actúen de manera inteligente y te ataquen de forma coordinada.

MÁS DE 20 HORAS, FRENÉTICAS, CARRERAS SOLO O EN COMPAÑÍA, MISIONES SECUNDARIAS Y UN MUNDO ENTERO POR DESCUBRIR





Claves

1 Los combates están llenos de acción y hay muchas alternativas para acabar con los enemigos. Además los distintos clanes dan mayor variedad a las misiones.



2 Misiones secundarias, carreras en red y opciones de cooperativo. Muchas opciones además de la propia Campaña del juego, que de por sí llegará a las 20 horas.



VERSIÓN BETA

PS3

PRIMERA IMPRESIÓN

JOHN TONES
La nueva entrega de Driver es un auténtico volantazo a los anteriores juegos de la serie y al propio género de la conducción arcade.

Frenético
★★★★★

Compañía
Ubisoft
Programador
Ubisoft Reflections
Género
Conducción

Aprovecha cualquier rampa que veas en tu camino para encadenar piruetas, estés o no en medio de una misión. Multiplicarás tus puntos.

DEMO JUGABLE En PlayStation Store

Driver San Francisco

Driver renueva su mecánica y se convierte, con el permiso de Burnout, en la saga de conducción arcade del momento

Desde luego, hay que reconocerle la valentía a **Reflections**: a la hora de revitalizar *Driver* podían haber tomado distintas direcciones. Una vez asumido que es ridículo intentar derrocar a *GTA* en su propio terreno de *sandboxes* infinitos y guiones impecables, **Reflections** ha puesto toda la carne en el asador implantando el aún discutido *Shift*, es decir, la posibilidad del mítico policía Tanner de salir en cualquier momento de su coche y, volando, meterse en otro. La justificación argumental para una decisión abiertamente tan poco realista es lo de menos (tiene que ver con que Tanner, en realidad, está en coma en el hospital), ya que el *Shift* funciona de la mejor manera posible: no solo inyecta velocidad y frenetismo a la conducción *arcade* clásica, sino que abre nuevas vías estratégicas y obliga al jugador a repensar sus vicios dentro del género. Un solo ejemplo: si está siendo perseguido por la policía, Tanner puede salir de su coche, volar hasta un camión, colocarlo en la carretera a modo de barricada, y volver al vehículo fugitivo. ¿Realista? Ni remotamente. ¿Divertido? Tanto como la primera vez que jugaste a un *Driver*.

El modo Historia está estructurado, como es habitual, en una serie de misiones relativas al argumento principal, y por otro lado, en multitud de misiones secundarias de todo tipo: escolta, persecuciones, carreras, pruebas de velocidad y acrobacias... Superándolas se desbloquearán nuevos coches (disponibles en los garajes que Tanner puede adquirir y repartir por el mapeado) y el uso del *Shift* se ha estudiado y dosificado para que, por un lado, las misiones no sean demasiado fáciles y, por otro, para darle un giro a las gastadas mecánicas.

En cuanto al multijugador, tiene nueve modos distintos, con carreras en solitario o por equipos. De nuevo da la impresión de que **Reflections** ha sopesado las posibilidades de *Shift*, y ha medido muy bien las reglas de cada modo para que el uso continuo de esta característica no rompa la jugabilidad. Nuestros favoritos: la persecución de un coche que va dejando una estela sobre la que hay que situarse el mayor tiempo posible y la defensa por equipos de una zona del mapa, que con el *Shift* se convierte en un caos frenético de saltos de un coche a otro.



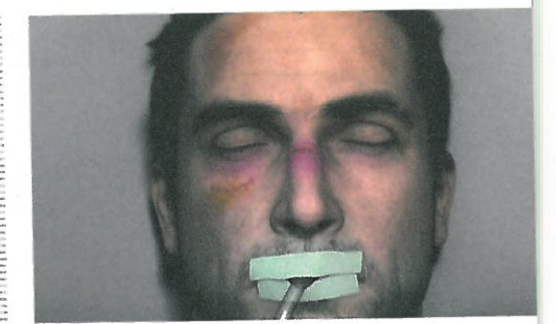




Prepárate para visitar las zonas más emblemáticas de San Francisco, aunque no creemos que tengas tiempo para comprar souvenirs.



El coche clásico de Tanner, pura locomoción americana de los setenta, da el toque perfecto de película de persecuciones desde el primer minuto.



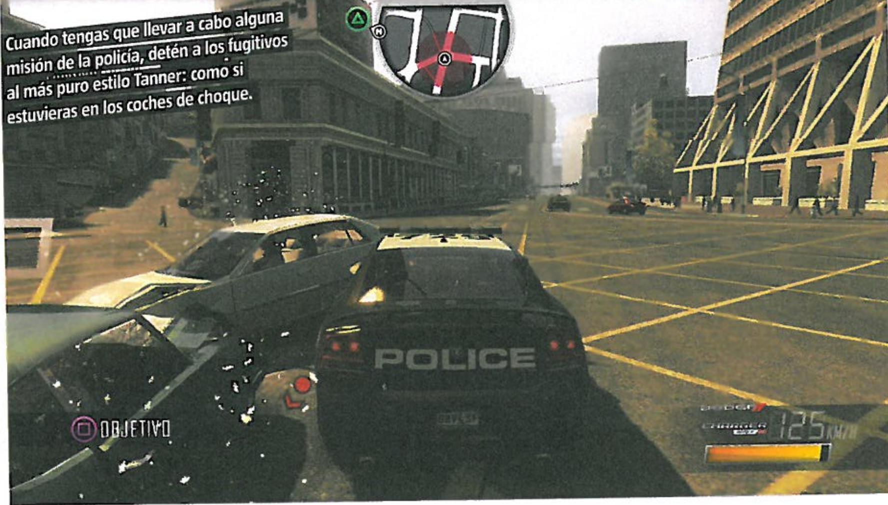


DOS VIEJOS CONOCIDOS.

Tras probar distintas opciones, Reflections ha decidido traer de vuelta al policía Tanner y al criminal Jericho, y continuar la historia tal y como la dejaron en Driv3r, después del frío recibimiento que tuvo la incursión en el sandbox de Parallel Lines. Dos antiguos enemigos para un juego que quiere recuperar su estilo clásico.







Cuando tengas que llevar a cabo alguna misión de la policía, detén a los fugitivos al más puro estilo Tanner: como si estuvieras en los coches de choque.







Ambulancias, camiones, coches de bomberos... En un momento dado, cualquier vehículo puede serte útil para finiquitar una persecución o improvisar una barricada.

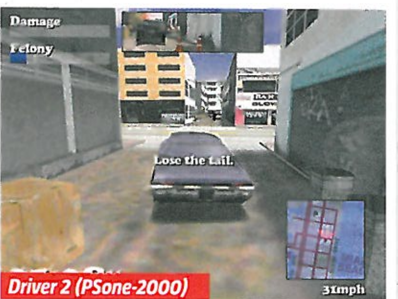


LA INSPIRACIÓN CONFESA DEL EQUIPO DE REFLECTIONS SON LAS PELÍCULAS POLICÍACAS DE DE LOS AÑOS SETENTA

EL LEGADO DRIVER.



Driver (PSone-1999)



Driver 2 (PSone-2000)



Driv3r (PS2-2004)



Driver: Parallel Lines (PS2-2006)

Antes de la irrupción de la saga *GTA* en el mundo del videojuego, los dos primeros *Driver* revolucionaron el panorama de **PSone** con sus persecuciones enloquecidas y sus coches de policía implacables. Por desgracia a la serie le costó encontrar una identidad propia, precisamente por querer parecerse a *GTA*. Aunque eso va a cambiar...





Extraños carteles como los de la película «Están vivos» indican a Tanner que posea a otros conductores. ¿Delirios de moribundo o experiencia ultraterrenal de primera categoría? Sigue la luz blanca.





Los puntos obtenidos por conducción temeraria podrán ser canjeados por vehículos que estarán disponibles en los distintos garajes de la ciudad cada vez que Tanner acuda a uno de ellos.



VERSIÓN BETA

PS3

PRIMERA IMPRESIÓN

NEMESIS
La franquicia AC abofetea a sus competidores con unos gráficos increíbles y una mecánica tan cinematográfica como apasionante.

TopGunesco ★★★★★

Compañía **Namco Bandai**
Programador **Project Aces**
Género **Simulador arcade**



Una vez más el equipo Project Aces ha contado con la licencia de las principales compañías aeronáuticas para recrear cazas y bombarderos reales.

Ace Combat Assault Horizon

Cazas, bombarderos, helicópteros... y gráficos de vértigo. La saga Ace Combat no podía debutar mejor en PS3.

Renovarse o morir. Al equipo **Project Aces** no le ha temblado el pulso al afrontar el tan solicitado bautismo de la franquicia *Ace Combat* en **PlayStation 3**. Hace casi un año que tuvimos ocasión de descubrir *Assault Horizon* en la sede central de **Namco**, en Tokio, y ahora por fin hemos tenido acceso a la *beta* de *preview* que deja patente el gigantesco salto en gráficos y mecánica respecto a todos los capítulos anteriores. Quizás los fans más integristas no comulgen con la incorporación de helicópteros y eventos sobre raíles (por ejemplo, disparando desde la torreta lateral de un AH-64D *Apache Longbow*), pero ya desde tiempos de la **PS2** se le había reclamado más originalidad a la saga *Ace Combat*, novedades más radicales... y por fin nos las han dado. La intención de **Project Aces** era crear una experiencia más cinematográfica, más intensa, no solo con la incorporación de algunos *QTE*, sino con la incorporación del MDA (Modo de Duelo Aéreo), que acerca la cámara de manera dramática hacia nuestro objetivo. Cuando se activa el MDA cazador y presa se enzarzan en un ballet de metralla y gasoil, ya sea sobre un valle, una montaña o entre rascacielos.

La trama escrita por el novelista Jim DeFelice enfrenta a una grupo de élite de la OTAN -la *108th Task Force*- a diversas misiones repartidas por el planeta (Miami, Tokio, Egipto, Rusia, África...). Y por supuesto, hay un héroe -el protagonista, Bishop- y un villano a su altura -el ruso Markov, mercenario y as del aire-. Deslumbrante a nivel gráfico, ***Assault Horizon*** aturde al jugador con persecuciones endiabladas entre enjambres de cazas aliados y enemigos (los aviones sangran, literalmente, gasoil y aceite), aunque lo que más nos impactó de la *beta* fueron los helicópteros. Jamás habríamos soñado al jugar con *Thunder Blade* en los recreativos allá por 1988, que algún dia veríamos en casa un espectáculo como el que proporciona este nuevo *Ace Combat*.

El próximo mes analizaremos a conciencia ***Assault Horizon***, y os daremos toda la información sobre el multijugador On-line. De momento se habla de duelos masivos sobre algunas de las ciudades más reconocibles del planeta. Yo me apunto... ¿Y vosotros?



Disparar desde los helicópteros es una experiencia tan gratificante como espectacular.

108TH TASK FORCE.

Los coloridos parches que alegran estas páginas pertenecen a los distintos escuadrones que componen la 108th Task Force, al servicio de la OTAN. A lo largo del juego podrás pilotar los cazas de los Warwolf, los helicópteros del escuadrón Shooter, ser el artillero de un AC-130 o bombardear desde un B-2.

Te quedarás embobado al ver cómo estallan los aviones.

AC Assault Horizon despliega misiones sobre raíles, en las que manejarás ametralladoras pesadas.

No podemos esperar a ver duelos multijugador entre helicópteros, cazas y bombarderos.

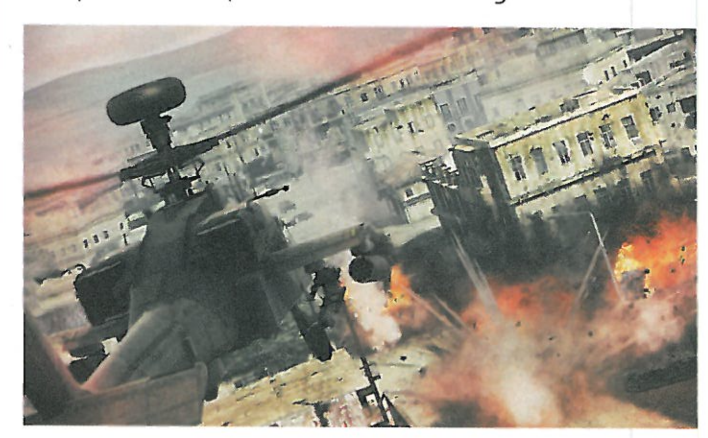


DRAMATISMO DE ALTOS VUELOS.

Los *Ace Combat* siempre han contado con buenas tramas (ahí está el mítico *AC Electrosphere* de **PSone**), pero *Assault Horizon* se lleva la palma con sus *intros* generadas por el motor gráfico del juego. Y por una vez, sin muchachos lánguidos.



RESERVA TU EDICIÓN LIMITADA ANTES DE QUE SE AGOTE: INCLUIRÁ LA BSO EN CD, UN CUADERNO Y EL F4-E PHANTOM II







DUELOS AÉREOS A CARA DE PERRA.

Acércate a un avión rival, pulsa L2 y R2 a la vez y entrarás en el modo MDA (Modo de Duelo Aéreo). Persigue sin descanso a tu presa, ayúdate de las indicaciones en pantalla (el creciente círculo rojo te dirá cuándo es el mejor momento para darle al gatillo) y elige entre la contundencia de los misiles o el uso festivo de la ametralladora. Eso sí, a ti también te harán lo mismo.



Claves

1 Por primera vez, la saga Ace Combat incorpora helicópteros, eventos sobre railes y QuickTime Events. Todo encaminado a ofrecer una experiencia lo más cinematográfica posible.





2 Entre las sorpresitas que nos deparará Namco en los próximo meses está este caza futurista, diseñado por el creador de Macross, Shouji Kawamori. Se rumorea que será uno de los primeros DLC del juego.

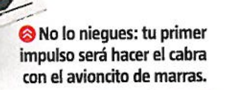












No lo niegues: tu primer impulso será hacer el cabra con el avioncito de marras.

Uno de los grandes atractivos de los merenderos de Azbaristán es ver a los aviones despedazándose.

NEMESIS
Si logran eliminar la brusquedad de los gráficos, podría ser un digno competidor de Ace Combat y H.A.W.X.



★★★☆☆

Compañía
Koch Media
Programador
Evolved Games/ Trickstar Games
Género
Simulador arcade



Jane's Advanced Strike Fighters

Escaramuzas aéreas sobre la exótica Azbaristán

Caprichos del mercado: durante años, los fans de la simulación aérea en **PS3** solo podíamos contar con las creaciones de **Ubisoft Romania** (*Tom Clancy's H.A.W.X.*), y ahora de golpe y porrazo nos llega no uno, sino dos juegos de este corte: el espectacular *Ace Combat Assault Horizon*, y éste ***Jane's Advanced Strike Fighters***. Al juego de **Koch Media** le va a tocar bailar con la más fea (o mejor dicho, la más hermosa, el juego de **Namco Bandai**), pero aún así presenta buenos credenciales: 30 cazas reales, 65.000 km2 de mapeado, combates multijugador para 16 usuarios y un cooperativo, también On-line, para hasta cuatro jugadores. Prometedor.

A la hora de probar la versión *beta*, hemos tenido sensaciones enfrentadas. Por un lado, el control es impecable y la mecánica sigue fielmente los dictados marcados por la saga *Ace Combat*. En cuestión de minutos, uno queda atrapado por la dinámica de destruir objetivos aéreos y terrestres, mientras sobrevuela la orografía del ficticio *Azbaristán* (el nombrecito tiene bemoles). En el otro lado de la moneda, encontramos un entorno gráfico que necesitaría veinte minutos más en el horno, antes de poner el juego en las tiendas. El modelado de los cazas es excelente y los escenarios son vistosos, pero todo se mueve con una brusquedad alarmante (incluso en las secuencias generadas por el propio motor del juego). Confiemos en que este detalle se solvente en la versión final porque no podemos esperar a probar ese multijugador On-line, a los mandos de cazas tan conocidos como el F-22A *Raptor* o el siempre infalible F/A-18E *Super Hornet*. ***Jane's Advanced Strike Fighters*** podría ser una alternativa para aquellos que no comulguen con los radicales cambios introducidos en el nuevo *Ace Combat*.





Lo más atractivo de Jane's Advanced Strike Fighters son, sin duda, los combates On-line para 16 jugadores, junto a las misiones en modo cooperativo para cuatro usuarios.





El juego desplegará 30 cazas reales de Europa, EE.UU, Rusia y China. Desde el Su-35 ruso al F-35 Lightning II o el F-116 Aardvark. Y cuenta con la licencia de Boeing, Northtrop Grumman y Lockheed Martin.







PRIMERA IMPRESIÓN

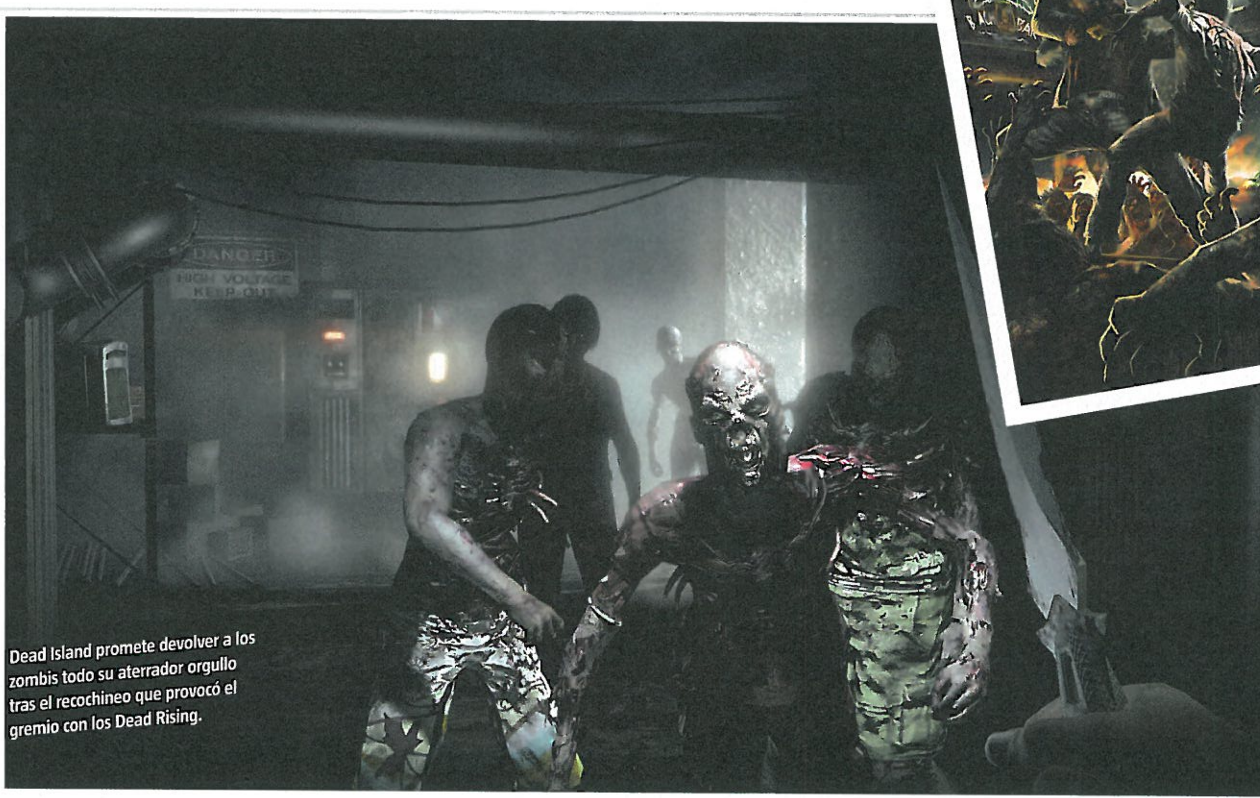


NEMESIS
Chillarás como un niño de teta mientras intentas mantenerte vivo en esta pesadilla con tintes de RPG. Ríete tú de Cabeza Pirámide y los zombis de R.E.

Acongojante
★★★★★

Compañía **Deep Silver**
Programador **Techland**
Género **Terror/ Aventura**





Dead Island promete devolver a los zombis todo su aterrador orgullo tras el recochineo que provocó el gremio con los Dead Rising.

Dead Island

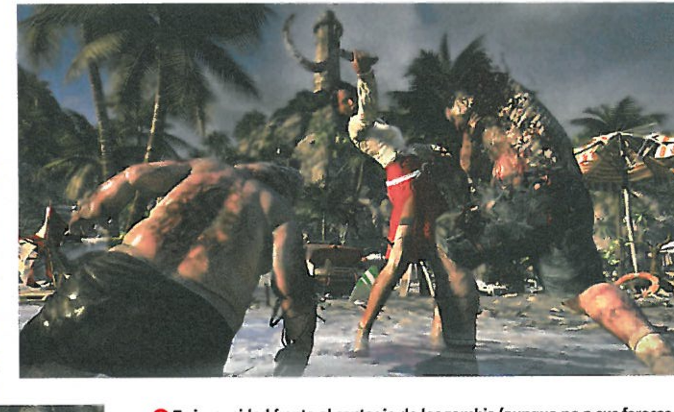
Una hora en la isla de los muertos vivientes nos ha bastado para alimentar nuestras pesadillas durante años y años

Aunque creíamos estar curados de espanto, tras enfrentarnos a *Dead Island* en las sucesivas presentaciones y eventos que han tenido lugar durante estos pasados meses, nada nos había preparado para la experiencia de sobrevivir en la Isla de *Banoi*, a nuestro antojo, durante una hora. Es lo que dura la *beta* de *preview* que **Koch Media** y **Techland** han enviado a nuestra redacción. Una insobornable cuenta atrás nos acompañó desde el mismo inicio de la aventura hasta culminar la misión principal de la *beta*: liberar una torre de vigilancia de las hordas de zombis que la habían ocupado.

Servidor reconoce haberlo pasado mal en el pasado con sagas tan ilustres como *Silent Hill*, *Clock Tower* o incluso *Resident Evil*, pero aquello no era nada en comparación a los sustos que me he llevado al recorrer el lujoso *Resort* de *Banoi*, convertido en un cementerio viviente. Parece una tontería, pero el hecho de vivir toda la aventura en primera persona dispara la sensación de angustia e indefensión a la hora de caminar por pasillos malamente iluminados y playas habitadas por zombis hambrientos, con la única protección de unos cuantos objetos (como remos, cañerías y palos de escoba) reciclados en armas.

Al inicio de la aventura tendrás que elegir entre cuatro personajes: Logan, Purna, Xian y Sam B. Cada uno de ellos posee diferentes parámetros de salud, velocidad y resistencia, así como una habilidad especial para manejar distintos tipos de armas (afiladas, contundentes, arrojadizas y de fuego). Tras elegir tu avatar la pesadilla dará comienzo. Aunque tu objetivo primordial es seguir con vida, a lo largo de la aventura irás cruzándote con otros supervivientes que te irán encargando varias misiones que podrás aceptar o no. A algunos los encontrarás en situaciones bastante desesperadas, pero si actúas con valentía no solo conseguirás puntos de experiencia con los que mejorar tu personaje, sino que obtendrás recompensas inmediatas. Por ejemplo, tras liberar a un fulano de los zombis que zarandeaban su coche, el agradecido tipo me guió hasta una caseta repleta de potenciales armas.

En más de una ocasión tendrás la tentación de salir corriendo mientras te persigue gente muerta en traje de baño, pero en ***Dead Island*** es preciso tomarse las cosas con calma: inspeccionar cada maleta, bolsa y armario que encontremos; recolectar dinero con el que mejorar las armas e *items* con los que customizarlas. Nunca se sabe qué se oculta detrás de cada palmera, matorral y chiringuito del *Resort*, así que más te valdrá subir el volumen del TV (para detectar los gruñidos de los zombis) y armarte de valor, porque en ***Dead Island*** las vas a pasar muy canutas, por muchas películas de George A. Romero que hayas visto. Ya verás, ya.



Tu inmunidad frente al contagio de los zombis (aunque no a sus feroces bocados) es uno de los misterios que deberás resolver en el juego.



El diseño de los zombis es impecable, aunque los supervivientes no tanto: tienen cuerpos Danone y caras de viejo. ¿Debido a sobreexposición al Sol? Niños, el tío Nemesis siempre os recomienda cremas de factor +50.



Dead Island parece un cruce loco entre una película de George A. Romero y el Arena Mix de A3TV.





UNAS CHANCLAS PARA NO PISAR TANTA SANGRE.

A través de la Red hemos visto ediciones muy chifladas (en el norte de Europa se anuncia una con toalla ensangrentada y todo). En España, dependiendo de dónde reserves el juego, podrás llevarte unas chanclas de playa, una caja metálica o un código para descargar el DLC Arena, con desafíos exclusivos y el arma Destripador.



A la hora de jugar, recomendamos el volumen del TV alto, las luces apagadas y un pañal XXL.



1 En Dead Island no hay un segundo de respiro: los sustos, y los zombis, brotan detrás de cada esquina. Más te valdrá tener la cabeza bien fría.



2 Encontrarás pocas armas de fuego y aún menos munición. Para defenderte, tendrás que usar palos o tuberías, o mejor aún, crear tus propias armas combinando objetos.







PRIMERA IMPRESIÓN



ANNA
El realismo que han conseguido en esta edición tanto en lo estético como en la jugabilidad es sorprendente.



Compañía
Codemasters
Programador
Codemasters
Género
Simulador conducción



El motor del juego es mucho más potente que su predecesor, lo que se traduce en mejoras en la física y nuevos efectos atmosféricos.

FORMULA 1 2011

Revive la competición desde el salón de tu casa y conviértete en el piloto que siempre soñaste ser

A tan solo 8 carreras de terminar la temporada, calienta motores el juego de la *Formula 1* para que continúes tú, en casa con mando en mano, la competición. Ponte metas, supera incluso los logros de los grandes pilotos y sé el número 1 en cada uno de los 19 circuitos. Como ya es habitual, el juego posee todas las licencias oficiales de la *Formula One*, por lo que encontrarás no solo los dos nuevos circuitos incluidos (el de Alemania, Nürburgring, y el de la India, Buddh), sino también los cambios en la normativa: el DRS, sistema de reducción de arrastre, y el KERS que permitirá a los jugadores una potencia extra durante unos segundos para adelantar a los rivales.

La *beta* que **Codemasters** nos ha facilitado apenas tenía siete circuitos disponibles y algunos modelos de coche con los que poder correr, y con tan poco nos hemos podido hacer una idea de lo poderoso que será. Las mejoras más notables corren a cargo del motor del juego, al que le han dado una vuelta de tuerca más para ofrecer mejoras en las físicas (la suavidad con la que tomarás las curvas es muy notable), nuevos efectos atmosféricos y un comportamiento del monoplaza sobre el asfalto mojado sobrecogedor.

F1 2011 está pensado para que todo usuario, experto o no, pueda jugar y disfrutar de la competición. Así pues, en el modo en el que te conviertes en piloto (es decir, que no tomas el rol de Alonso, Button, Hamilton o cualquier otro as del motor) podrás ajustar infinidad de parámetros a tus aptitudes ante el volante, desde el nivel de dificultad al estilo de conducción. Y es que, gracias a los «parámetros de ingeniería» tendrás la opción de calibrar la frenada, los bloqueos de dirección y líneas de auxilio sobre la pista. Asimismo, podrás especificar las prestaciones del coche con el que competirás. En definitiva, el realismo se ajusta a tus necesidades. Pero si lo que deseas es que el rendimiento de los equipos sea como el de la competición real, se te ofrecerá también dicha posibilidad. Aunque aún no hemos tenido ocasión de probarlo, el multijugador promete ser pura diversión, pues hasta 16 jugadores podrán participar On-line (los otros 8 pilotos son controlados por la IA).

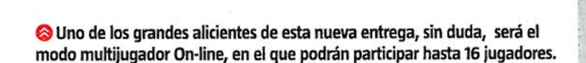
Al comparar gráficamente esta nueva edición con la anterior, hallamos un abismo entre ambas. El realismo con el que están recreados cada uno de los circuitos es brutal, en parte gracias a una iluminación más cuidada y estudiada. Así, la transición del día a la noche en el Gran Premio Ethiad Airways Abu Dhabi es espectacular. Además, la emoción de ser un piloto de la F1 no solo la vivirás sobre el asfalto, pues el ambiente que se respira en la competición va más allá de las secuencias de victoria, y podrás entrar en los garajes, en las ruedas de prensa... ***F1 2011*** promete ser el juego más fiel y real hasta la fecha.







Uno de los grandes alicientes de esta nueva entrega, sin duda, será el modo multijugador On-line, en el que podrán participar hasta 16 jugadores.



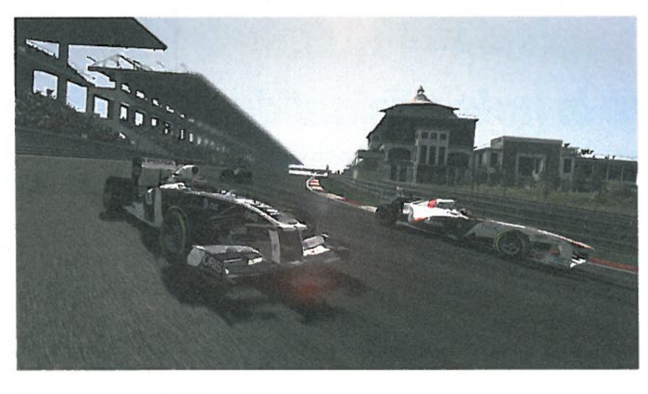


En términos de rendimiento, cada coche es diferente. Así pues, las roturas de motor no ocurrirán tan fácilmente en un Red Bull como en un Lotus.





En el juego también podrás hacer uso del KERS, el cual te dará un plus de potencia durante unos segundos con el fin de poder adelantar a tu rival.



Tendrás que cambiar de neumáticos si durante la carrera empieza a llover.

CIRCUITOS INÉDITOS. Sella el asfalto con tus neumáticos en cada uno de los 19 circuitos de la Formula 1. Al contar con la licencia de la Formula One Administration Limited, esta nueva entrega reproduce al milímetro todos los trazados, incluidos los dos nuevos, como el del Gran Premio de India y el de Nürburgring en Alemania. Así que podrás competir antes que los pilotos en las 8 carreras que quedan para terminar la temporada.



PODRÁS HACER USO DEL SISTEMA DE REDUCCIÓN DE ARRASTRE, DRS, Y DEL KERS PARA ADELANTAR

Claves

1 Se ha incorporado el sistema de reducción de arrastre (DRS) que permite ajustar el alerón trasero para reducir la carga aerodinámica y aumentar la velocidad.

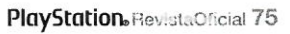






2 En el Gran Premio Ethiad Airways Abu Dhabi comenzarás de día para terminar la carrera de noche. La transición será visualmente espectacular.









VERSIÓN BETA



¿Un payaso psicópata sobre zancos? Es de lo menos raro que te encontrarás en este juego.

Usa tu imaginación para crear armas tan delirantes como letales: ¿Una maza y una batería? Diabólico.



PRIMERA IMPRESIÓN



NEMESIS
Aunque la política de secuelas de Capcom es bien discutible, si buscas largas jornadas de diversión cafre, este juego te las proporcionará. Y de qué manera.

Resecuela
★★★★☆

Compañía
Capcom
Programador
Capcom Vancouver
Género
Acción



Dead Rising 2
Off The Record

Capcom equilibra la nula originalidad de esta «secuela de una secuela» con un precio atractivo y mucho cachondeo

Super SF IV Arcade Edition, *Ultimate Marvel Vs Capcom 3*... y ahora ***Dead Rising 2 Off The Record***. **Capcom** ha perdido definitivamente el pudor a la hora de colocar en el mercado una secuela tras otra. En lugar de lanzar ediciones *Platinum*, parecen decididos a revisar sus juegos con multitud de contenidos añadidos a un precio interesante (40€). En el caso de ***DR2 Off The Record*** encontraremos otro protagonista (Frank West, el héroe del primer *Dead Rising*), nuevas tramas y un área completamente inédita de *Fortune City: Uranus Zone*, un parque temático inspirado en la *Sci-Fi* cincuentera.

Pensando en todos aquellos que siempre ansiaron masacrar zombis sin la presión del crono ni la obligación de resolver una misión tras otra, **Capcom** ha incorporado el nuevo Modo Libre: podrás probarte ropita extravagante, descuartizar miles de podridos, crear armas chifladas y resolver toda una serie de desafíos a tu completo antojo. Un auténtico *sandbox*, aliñado con interminables legiones de muertos vivientes. Aunque ya no han contado con la supervisión de Keiji Inafune (el productor y alma de la saga *Dead Rising* abandonó **Capcom** en octubre de 2010), **Blue Castle Games** (ahora rebautizados como **Capcom Vancouver**, tras ser comprados por el coloso japonés) han hecho un buen trabajo: ***DR2 Off The Record*** no puede ser más demencial. ¿Una prueba? El juego arranca con Frank, vestido de luchador de *catch*, zurrando a un montón de muertos vivientes, a puñetazo limpio, en el ring de *Terror is Reality*. **Capcom** no nos deja soltar prenda de muchas de las sorpresas que te esperan, algunas realmente grotescas. Y es que lejos de continuar la historia de *Dead Rising 2*, ***Off The Record*** es más una historia alternativa en la que nos encontraremos a muchos de los personajes y escenarios que conocimos junto a Chuck Greene, pero desde una óptica distinta. Al igual que en el primer *Dead Rising* (inédito en **PS3**) podrás usar la cámara de Frank para tomar fotos y ganar Puntos de Prestigio según cuatro parámetros de puntuación: Horror, Drama, Erotismo y Brutalidad. Saca al *paparazzi* que hay en ti y retrata a los zombis mientras se papean a los pobres turistas. Y si la podrida muestra canalillo, más puntos ganarás. Enfermizo, pero tronchante.

Gracias a las posibilidades de diversión que ofrece su modo cooperativo, y el delicioso espíritu bufo que envuelve a todo el juego, ***Dead Rising 2 Off The Record*** logra por unos momentos alejar de nuestra mente la evidente pregunta: ¿Por qué no se incorporó todo esto en el juego original? ¿Era demasiado pedir el incorporar a Frank West como personaje jugable al acabarnos el *Dead Rising 2* con Chuck? En **Capcom** sabrán la respuesta. Nosotros, de momento, solo estamos seguros de una cosa: ***Off The Record*** no es original, pero sí muy divertido.

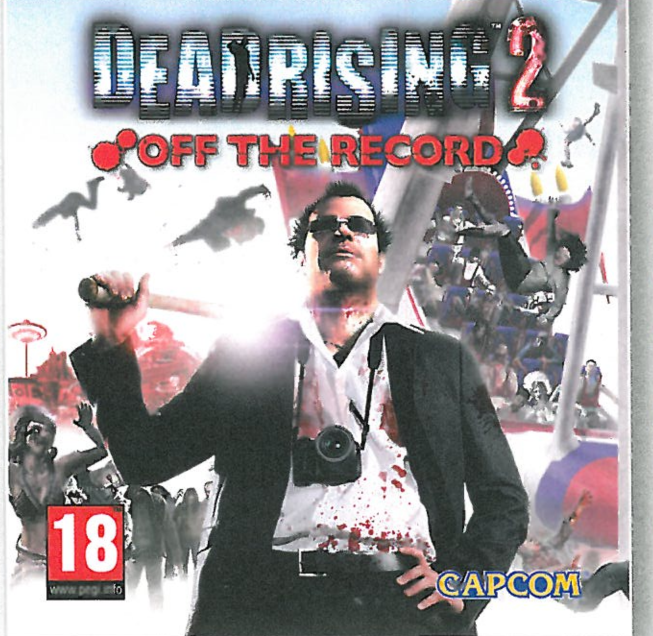

Frank, a punto de usar la Sonda Anal, una de las muchas delicias que te proporcionará Uranus Zone, el nuevo parque temático de Fortune City.



Ni en la muerte ya hay dignidad. A la mínima te sale un fulano y te deja en ridículo con sombreritos de los servbots de Megaman.




Off The Record está concebido como una historia alternativa a la que nos contó Dead Rising 2, compartiendo personajes y escenarios de aquel.



El cachondeo reinante en Off The Record alcanza incluso a la carátula: esos zombis en el barco pirata...

SANDBOX FROM HELL.
Si estás cansado de rescatar pardillos y buscar tu ración diaria de Zombrex, el nuevo Modo Libre es para ti: sin cronómetros, sin obligaciones. Solo tú y un ilimitado suministro de zombis a los que masacrar de la forma más festiva posible. Cuantos más liquides, más desafíos podrás desbloquear.

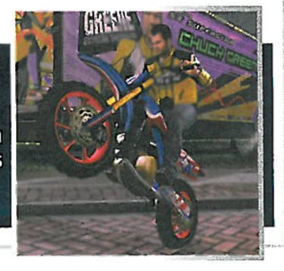

Una visita al parque temático Uranus Zone te proporcionará atuendos tan gloriosamente horteras como este.



1 Vístete de auténtica mamarracha mientras defenestras a cientos de zombis. Siempre deseaste una peluca morada, no te atrevas a negarlo.



2 Si conservas una partida de Dead Rising 2 en tu PS3, podrás comenzar la aventura con la chupa de Chuck y otras ventajas aún por desvelar.











Rifles, bombas, minas, granadas, armamento futurista y casi todo lo que se te ocurra para causar estragos y explotar la faceta más arcade.

La misiones que hemos probado alternan enclaves ficticios de África llenos de guerrilleros con laboratorios ultramodernos.



Con la cruceta activaremos habilidades especiales que nos sacarán de más de un apuro.



PS3

PRIMERA IMPRESIÓN

LLOYD
Frenético, divertido y accesible desde el primer momento. Así será el nuevo shooter de Codemasters para el final del verano.

Hipertenso
★★★☆☆

Compañía
Codemasters
Programador
Guilford Studio
Género
FPS

Bodycount

La exaltación del pim, pam, pum

Bajo la dirección de Stuart Black va tomando forma el nuevo embrión de *Codemasters* para asaltar la banca de los FPS. El principal responsable de *Black*, que allá por 2006 se convirtiera en el mejor FPS de consolas de la generación pasada, encabeza este nuevo proyecto que se asienta claramente sobre la base de una jugabilidad directa, para enganchar al jugador desde el principio con las mínimas complicaciones posibles.

Encarnaremos a un miembro de una organización llamada *The Network* en misiones alrededor del mundo, tanto en zonas de conflicto como infiltrándonos en base secretas. Una mera excusa para movernos por amplios escenarios llenos de enemigos y ampliamente destructibles donde la acción no decae en ningún momento y el «gatillo fácil» será nuestra mejor opción para salir vivos de cada refriega. Para ello, podremos alternar entre 2 armas distintas además del uso de granadas, minas de proximidad y poderes especiales que van desde invulnerabilidad a ataques aéreos. Además de acabar con los enemigos tenemos la posibilidad de encadenar rachas siempre que hagamos muertes espectaculares con el uso de minas, granadas, disparos en la cabeza o eliminaciones a través de coberturas (gracias a un sistema de físicas sólido y bien trabajado). Al final de cada misión conseguimos una puntuación según nuestra pericia, una buena prueba del marcado carácter *arcade* del título.

A falta de probar el multijugador, profundizar más en la historia y ver los retoques finales, ***Bodycount*** se posiciona en la línea de juegos como *Bulletstorm* o *Brink* aunque con sus propias virtudes. Diversión y adrenalina a punta de pistola. ○





1 El marcado aspecto arcade, la sencillez del gunplay y un motor de físicas e iluminación bastante logrado, son las principales bazas del sucesor espiritual de Black que llega a PS3 para dar mucha guerra.



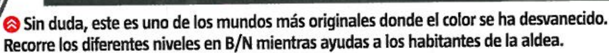


2 El apartado multijugador será nuevamente un punto fundamental. Bodycount promete diversión directa y adrenalina pura en un juego en el que ni las corberturas te librarán de tus enemigos.

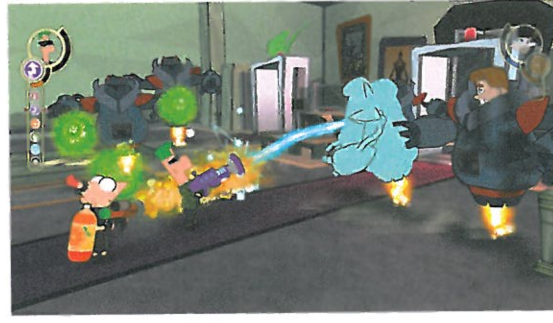








Sin duda, este es uno de los mundos más originales donde el color se ha desvanecido. Recorre los diferentes niveles en B/N mientras ayudas a los habitantes de la aldea.







Al superar los niveles de un mundo, deberás hacer frente a un final boss. Para vencerle, antes tendrás que averiguar cuáles son sus rutinas de ataque.

PS3

PRIMERA IMPRESIÓN

ANNA
Disney nunca hace nada a la ligera... Hacía tiempo que no caía en mis manos un plataformas tan chiflado y delicioso.

Delicioso
★★★★☆

Compañía **Disney**
Programador **High Impact Games**
Género **Plataformas**

PHINEAS Y FERB
A TRAVÉS DE LA SEGUNDA DIMENSIÓN

Un plataformas bastante chiflado

Realmente divertido. Se trata de la adaptación a videojuego de la película animada que **Disney Channel** estrena en la gran pantalla el 31 de agosto, la cual narra las aventuras y desventuras de Phineas y Ferb en «la otra dimensión».

Los hermanastros descubren que su adorada mascota -Perry- es en realidad un agente secreto que lucha a diario contra las fuerzas del mal, y deciden unirse a él. De este modo accederán a mundos de fantasía donde deberán enfrentarse a monstruos de gelatina, esquivar y explotar globos de agua y ayudar a los habitantes de una ciudad a devolver el color a sus paisajes, entre muchas otras cosas. Para afrontar todas estas tareas a lo largo de 25 niveles contarán con diferentes armas, que irán mejorando según superes desafíos: desde una pistola que lanza pelotas de béisbol a un curioso artilugio que arroja zumo de naranja, capaz de desintegrar a los enemigos.

Lo mejor del juego es sin duda su modo cooperativo, pues podrás jugar con un amigo cada uno de los niveles. Además, es compatible con *PS Move*.

Por el momento solo hemos podido jugar con cuatro de los personajes disponibles (aseguran que habrá un total de 10), pero hasta ahora los más manejables son los hermanastros.

Colorista, jugable y un poco chiflado. Todo apunta a que será un interesante título no solo para los pequeños fans de la franquicia, sino para todo aquel amante de las plataformas, un género que escasea últimamente.





MUNDOS DE FANTASÍA.
La aventura está estructurada en 25 niveles en los que encontrarás diferentes desafíos (desde rompecabezas a laberintos) y mucha acción. Todo se desarrolla en escenarios de estética cartoon y en mundos donde la gelatina, los globos de agua o el color irán en contra tuya.



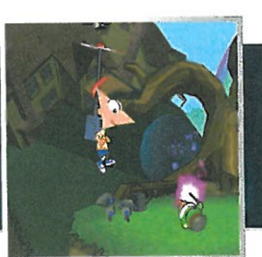


1 Comenzarás con este arma que lanza pelotas de béisbol, pero a lo largo de la aventura conseguirás otras más originales y potentes como el Carbonator, ¡que dispara zumo de naranja!





2 Para realizar saltos más largos con el fin de alcanzar las plataformas más alejadas deberás mantener pulsado X. De este modo activarás el Helipack.



Consultorio

Participa y gana
Cada mes la mejor carta ganará un fantástico PREMIO. ¡Este mes un **Dead Island!**

¡¡VISÍTANOS!! facebook
www.facebook.com/revistaplaystation

Secuelas de juegos pasados por alto

Hola, necesito saber si de estos dos juegos que voy a comentar se van a hacer futuras secuelas:
1 Hace unos meses me compré el *shooter Singularity*, un juego con una historia apasionante y con un interesante control del tiempo, pero injustamente pasado por alto. Me gustaría saber si en Raven Software tienen pensado sacar segunda parte.
2 Y otro juego que me encantó es *Prince Of Persia*, con su estilo de dibujos, su historia de cuento y sus protagonistas el Príncipe y Elika, cuyo final da pie a una posible continuación, ¿está trabajando Ubisoft en una secuela de este título?

ÓSCAR PALOMO, VÍA FACEBOOK.

1 Tras trabajar durante mucho años en exclusividad para **Activision**, **Raven Software** ha sido absorbida por el gigante norteamericano y actualmente su plantilla está trabajando activamente para desarrollar toda la parte multijugador del próximo *COD Modern Warfare 3*. Aunque estamos de acuerdo contigo sobre la calidad de **Singularity**, no parece viable una secuela a corto plazo. Sin embargo, si quieres una experiencia similar aunque no tan satisfactoria, puedes intentar hacerte con *Wolfenstein* que seguro que encuentras a bajo precio.

2 Sobre la segunda cuestión, me temo que tampoco te podemos dar buenas noticias. El comúnmente llamado ***Prince Of Persia 2008*** fue una especie de experimento independiente a la tetralogía de *Las Arenas Del Tiempo*. Aún con un estupendo uso del *cel-shading* y una historia atrayente, el título no colmó las expectativas ni a nivel de ventas ni en crítica, con lo que es altamente improbable ver una secuela de este título. **Ubisoft** además está completamente sumergida en la salida del próximo *AC Revelations*, con lo que no hay *Prince Of Persia*, ni de este estilo ni otro, a la vista.

Singularity es un shooter de ambientación terrorífica que pasó muy desapercibido

Claro y conciso

Lo primero felicitaros por vuestra revista, que leo todos los meses. Después, un par de preguntas rapiditas:
1 ¿Me casaré y tendré niños antes de que salga *The Last Guardian?* (Estoy en la universidad todavía).
2 Estoy cansado de los juegos de siempre y no tengo problema en importar juegos o pasarlos en inglés. ¿Me recomendáis alguna rareza digna de mi tiempo?

SERGI VALVERDE, VÍA E-MAIL

1 Aunque no va a convertirse en un «caso *Duke Nukem Forever*», sí que es cierto que el nuevo juego de Fumito Ueda se está haciendo esperar más de lo deseado. **Sony** y **Team ICO** están trabajando para que sea algo espectacular y las expectativas son muy altas. Sin andar más por la ramas, aunque no hay fecha oficial, se estima que el juego saldrá en Japón a finales de este año o principios del año que viene. Siguiendo esta estimación, lo lógico es que podamos disfrutarlo en Europa el 2º trimestre de 2012. Paciencia, todo lo bueno se hace esperar.

2 Pues la verdad es que este mes estás de enhorabuena, ya que hemos seleccionado en nuestra sección de *Tops* algunos de los juegos más raros disponibles en el catálogo de **PS3**, incluidos algunos de la sección **Zona 0**.De entre ellos destaca sobremanera ***El Shaddai*** del que puedes leer además el análisis en este mismo número. A parte de los indicados puedes «intentar encontrar» ***Folklore***, probar con ***Shadows Of The Damned*** o bucear entre las secciones de *PSN*, donde las retorcidas mentes exponen sus obras maestras. Si te haces una cuenta en la *Store* japonesa el rarómetro se dispara hasta niveles insospechados.

EL TEMA DEL MES

¿Dónde y con qué juegos disfrutarás este verano con tus consolas de Sony?

Terror, aventura y acción a partes iguales

ALMA WADE. VÍA FACEBOOK.
Este verano no hay viaje ni tengo apartamento en la playa, así que seguiré sobrecalentando mi PS3 y la PSP aquí, en casa. No hay nada mejor que tener largas horas por delante para sentir escalofríos medulares con *F.3.A.R.* y esa dulce agonía con *Alice Madness Returns*. Me esperan también *Crysis 2*, *Portal 2*, *Heavy Rain* y *Motorstom Apocalypse*. ¡Pero no solo de estrenos se vive! Volveré a echar alguna partida a alguna de mis joyas (*ICO*, *Shadow Of The Colossus*, *Tomb Raider*, *Silent Hill*, *Forbidden Siren*...). En PSP, los *Lego*, *Tomb Raider*, *Silent Hill*, *Darkstalkers*, *Dragon Ball* y *BurnOut*, entre otros.

Retrospectiva y nostalgia

PALOMA DOMINGO RAMA. VÍA CORREO.
Este año he decidido dar comienzo a una nueva tradición que espero prolongar en el tiempo: aprovechar la época estival para rejugar juegos de PSX y PS2. Es cierto que los juegos de PS3 destilan calidad gráfica, sin comparación con los juegos de consolas anteriores. Sin embargo, a nivel de jugabilidad no me satisfacen, carecen de algo que les haga especiales y que te entren ganas de jugarlos una y otra vez.

Así que este verano probablemente saque del olvido algunos de mis mejores juegos de PSX: *MGS*, *FFVIII*, *Crash Bandicoot*... Puede que gráficamente estén a la altura del betún, pero a mí me producen un agradable escalofrío que lamentablemente no hacen sus herederos. ¿Quién sabe si algún juego de PS3 me hará cambiar de opinión?

Nuevo tema del mes para el nº129.
¿Qué juego te gustaría que se anunciase antes de que acabe el año y por qué?

Buzón

Enviad vuestras cartas de Buzón y/o Consultorio a:
Playstation Revista Oficial, C/O'Donnell, 12 28009 Madrid

Manda un e-mail a: **ps@grupozeta.es**
Indicando como asunto Buzón o Consultorio

Escribe en el foro «Sección Buzón y Consultorio» de nuestra página en facebook: **www.facebook.com/revistaplaystation**





Si no estás de acuerdo con una nota y crees que hemos sido injustos o benévolos al puntuar un juego, Reversal es tu sección. Haznos saber tu opinión a través de este nuevo apartado.



***Alice Madness Returns*: Que tan magna obra no haya sido recompensada nada más que con un triste 8 me hizo llorar un día y medio. Solamente por dirección artística, diseño y creatividad de esta visión personal del delirante mundo concebido por Lewis Carroll, se merecería un baremo distinto que el usado para los *shooters* clónicos abonados al 9 con poco esfuerzo y mucho filtro. Cierto que algunos aspectos jugables son mejorables, pero no lo son menos los visuales del resto de juegos tildados de obras maestras.**
CARLOS MÁRQUEZ, VÍA EMAIL.

La Carta Ganadora

La cultura del videojuego y viceversa



JOSÉ PICAZO. VÍA EMAIL.

Desde mediados de marzo, los videojuegos pasaron a ser parte de la cultura española tal y como lo son el cine y la música, según aprobó la Comisión de Cultura del Congreso a propuesta del PSOE y con el apoyo del PP. Hasta aquí todo muy bonito, ya que esta medida iba a conllevar ventajas fiscales para los desarrolladores y subvenciones que impulsaran la creación de estudios importantes en nuestro país. En la práctica, absolutamente nada. Con las posibilidades que ofrece una industria en constante crecimiento incluso en época de crisis, seguimos desperdiciando la posibilidad de ponernos a la vanguardia y sacar tajada como sí han hecho otros países europeos. Pero parece que mientras el *lobby* de presión que ejercen cineastas y músicos, principalmente, siga repartiéndose el pastel hay poco que hacer.

Crysis de fe



ANDRÉS FRANCISCO DOMINGO. VÍA CORREO.

Yo también soy un «indignado» como los de Sol, pero mi indignación es con el On-line de ***Crysis 2***, ya que no entiendo cómo un juegazo como este tiene tan pésimo servicio. Muchas de las partidas tienen un *lag* terrible, pero lo peor de todo es cuando formas una escuadra con tus amigos y queréis jugar juntos. Si somos 4 o 5 es prácticamente imposible hacerlo, ya que es casi seguro que a alguno no le carga correctamente. A veces incluso es necesario reiniciar la consola porque se ha quedado bloqueada. Espero que solventen estos fallos pronto y dejen de sacar *packs*, ya que es difícil comprarse un *pack* con tanto problema, ¿para qué me lo voy a comprar si no puedo disfrutarlo como quiero? Un saludo a todos.



«Estamos cansados de las tématicas de siempre»

Demasiada dedicación a los 1080p

SON SOKE. VÍA FACEBOOK.

Yo reivindico los juegos sencillos,con una historia que se salga de lo normal. Un mundo de fantasía pero que a la vez puedas sentir que puede hacerse realidad. Me encantó ***Majin And The Forsaken Kingdom***, así como también lo hizo ***Alice Madness Return***. Soy de la época de la *Historia interminable*, así que, eso es lo que me gustaría ver en un juego. Estoy deseando de que salga ***El Shaddai: Ascension Of The Metatron***. Ojalá lo editen aquí, en España. Por supuesto que juego a *COD*, *FIFA*, *Blur* o *Uncharted 2*, pero siempre es lo mismo. En los juegos de zombis, igual; misma temática y mismo final. No veo la diferencia entre, ***COD MWF2***, ***Crysis 2***, ***Killzone 3*** o ***Vanquish***. La única diferencia es que cada uno se ambienta en un lugar, pero la tematica está clara: una vez que juegas a uno de ellos, los demás son iguales. No por ser un juego corto o con calidad media de imagen es peor que uno al que tienes que echarle 100 horas de juego. Muchas veces lo visual es lo que importa y eso no lo apreciamos. Solo queremos que tenga 1080p (que no me disgustan, ojo) y por eso creemos que un juego es mejor.



Si quieres dar tu opinión sobre los juegos que han aparecido comentados en nuestras páginas y crees que merecían otra puntuación, ¡esta es tu gran oportunidad!



F.3.A.R.
RAUL CARRIZO. VÍA EMAIL.
Cada nueva aventura de Alma ha ido perdiendo fuelle respecto a la anterior. ***F.3.A.R.*** es muy bueno a nivel jugable, pero no consigue acercarse a esa ambientación oscura y tenebrosa del primer título, que producía verdadero pavor.



CARS 2
NAIRA ESPEJO. VÍA EMAIL.
A veces la simpleza es sinónimo de diversión, como ocurre en el caso de ***Cars 2***. Sin grandes alardes técnicos, el juego de **Disney** entretiene desde el principio con alocadas pruebas, emocionantes carreras y muchos coches para elegir.



MAJOR LEAGUE BASEBALL 2K11
REBECA LAFUENTE. VÍA EMAIL.
Soy un rara combinación de mujer y aficionada al *baseball* que lleva jugando a este tipo de juegos desde la época de NES, y este es sin duda el mejor logrado hasta la fecha. Si no fuera por el retraso del On-line estaría rozando la perfección.

T!ps PS3

1 N

DEUS EX: HUMAN REVOLUTION
evaluación 9,5
Vive una aventura de ciencia ficción repleta de secretos y donde no podrás confiar en nadie.
Square Enix 59,90€. +18 años jugado ☐

2 =

INFAMOUS 2
evaluación 9,3
¿Héroe o villano? Tú eliges qué será Cole en este nuevo sandbox técnicamente asombroso.
Sony C.E. 69,99€. +16 años jugado ☐

3 ↓

L.A. NOIRE
evaluación 9,4
Conviértete en el detective más aclamado de Los Angeles resolviendo todo tipo de fechorías.
Rockstar 65,95€. +18 años jugado ☐

4 =

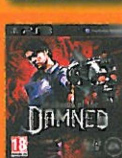
CRYSIS 2
evaluación 9,5
Sobrevive en una irreconocible Nueva York llena de muerte, destrucción y alienígenas.
EA Games 69,95€. +16 años jugado ☐

5 N

EL SHADDAI: ASCENSION OF THE METATRON
evaluación 9,2
Reinventa la historia con el juego más peculiar del año. Los renglones torcidos de Dios te esperan...
Konami 65,99€. +12 años jugado ☐

6 ↓

MORTAL KOMBAT
evaluación 9,3
El juego de lucha más salvaje de la historia se renueva con más violencia y fatalities que nunca.
Warner Bros Int. Ent. 61,50€. +18 años jugado ☐

7 ↓

SHADOWS OF THE DAMNED
evaluación 9,2
Vive un pesadilla terrorífica con toques de humor grotesco ideada por los genios Suda 51 y Mikami.
EA Games 64,95€. +18 años jugado ☐

8 ↓

DIRT 3
evaluación 9,3
Un fórmula mejorada con más realismo y daños espectaculares para el mejor simulador de rallies.
Codemasters 60,95€. +12 años jugado ☐

9 ↓

KILLZONE 3
evaluación 9,3
Guerrilla vuelve a demostrar que son únicos a la hora de explotar el potencial técnico de PS3.
Sony C.E. 69,95€. +18 años jugado ☐

10 ↓

F.3.A.R.
evaluación 9,0
Un shooter terrorífico con acción a raudales, cantidad de sustos y un cooperativo genial.
Warner Bros Int. Ent. 60,95€. +18 años jugado ☐

LOS MEJORES DE...

AVENTURA / ACCIÓN

DEUS EX: HR
SQUARE ENIX
59,90€ +18

CONDUCCIÓN

GRAN TURISMO 5
SONY C.E
69,99€ +3

LUCHA

MORTAL KOMBAT
WARNER BROS ENT. INT.
61,50€ +18

RPG

FINAL FANTASY XIII
SQUARE ENIX
69,95€ +16

SHOOTER
CRYSIS 2
EA GAMES
69,95€ +16

DEPORTES
FIFA 11
EA SPORTS
29,95€ +3

ON-LINE
CRYSIS 2
EA GAMES
69,95€ +16

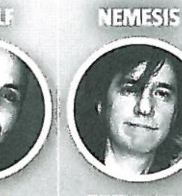
PARTY GAME

SINGSTAR DANCE
SONY C.E.
29,99€ +12

NUESTROS FAVORITOS

THE ELF

DRIVER SF PS3
DEAD ISLAND PS3
DEUS EX: HR PS3
DEMON'S SOULS PS3
PERSONA 3 PORT. PSP

NEMESIS


EL SHADDAI: AOTM PS3

DEAD ISLAND PS3

SHADOWS OF THE DAM. PS3
YAKUZA 4 PS3

GOD HAND PS2

LLOYD

EL SHADDAI: AOTM PS3

FIFA 12 PS3

RAGE PS3
BLEACH: SR PS3

BAYONETTA PS3

ANNA

HP Y LAS RDLM 2 PS3

F.3.A.R. PS3
CARS 2 PS3
INFAMOUS 2 PS3
LEGO PIRATAS D.C. PS3

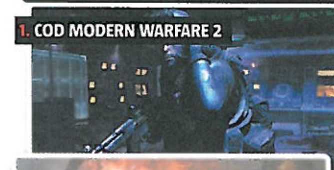
GAME — LOS MÁS VENDIDOS DE PS3

1. GOD OF WAR III (PRECIO ESPECIAL-SONY C.E)
2. CALL OF DUTY BLACK OPS (ACTIVISION)
3. KILLZONE 3 (SONY C.E.)
4. AC LA HERMANDAD (UBISOFT)
5. MORTAL KOMBAT (WARNER BROS INT. ENT.)
6. FIFA 11 (PLATINUM-EA SPORTS)
7. GRAN TURISMO 5 (SONY C.E.)
8. UNCHARTED 2 (PLATINUM-SONY C.E.)
9. CALL OF JUAREZ: THE CARTEL (UBISOFT)
10. BATTLEFIELD BAD COMPANY 2 (PLATINUM-EA GAMES)

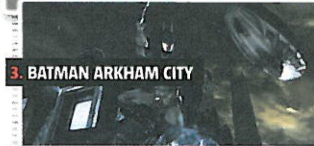
TOP AÑEJO Septiembre 2004

1. DRIV3R (ATARI)
2. SINGSTAR (SONY C.E.)
3. BURNOUT 3 (EA GAMES)
4. FORMULA ONE 2004 (SONY C.E.)
5. SPLINTER CELL P.T. (UBISOFT)
6. GT 4 PROLOGUE (SONY C.E.)
7. ATHENS 2004 (SONY C.E.)
8. SPIDERMAN 2 (ACTIVISION)
9. ONIMUSHA 3 DEMON SIEGE (CAPCOM)
10. SYPHON FILTER T.O.S. (SONY C.E.)

Lo más esperado


1. COD MODERN WARFARE 2


2. TES SKYRIM


3. BATMAN ARKHAM CITY


4. AC REVELATIONS


5. UNCHARTED 3

Las 5 mejores rarezas

1 EL SHADDAI: AOTM

2 AFRIKA

3 AQUANAUT'S HOLIDAY HM

4 KATAMARI FOREVER

5 NMH: HEROES' PARADISE

El Top de... Yagüe

1 FALLOUT: NEW VEGAS

2 FALLOUT 3 (PS3)
3 RESISTANCE 2 (PS3)
4 RESISTANCE (PS3)
5 ASSASSIN'S CREED 2 (PS3)
6 ASSASSIN'S CREED LA HERMANDAD (PS3)
7 COD BLACK OPS (PS3)
8 STAR WARS EL PODER DE LA FUERZA (PS3)
9 FIFA 11 (PS3)
10 KILLZONE 3 (PS3)

Envíanos un e-mail a **top.ps@grupozeta.es** con tus 10 juegos favoritos de PS3, PSP o PS2, nombre, apellido y una foto reciente y protagonizarás el top del próximo mes.

GAME
LOS MÁS VENDIDOS DE PSP

1 INVIZIMALS: LA OTRA DIMENSIÓN + CÁMARA (SONY C.E.)
2 CARS (ESSENTIALS-DISNEY)
3 SW BATTLEFRONT 2 (ESSENTIALS-LUCAS ARTS)
4 WWE ALL STARS (THQ)
5 MHF (ESSENTIALS-CAPCOM)
6 CRASH TTR (ESSENTIALS-ACTIVISION)
7 SPIDERMAN MOVIE 3 (ESSENTIALS-ACTIVSION)
8 NFS SHIFT (ESSENTIALS-EA)
9 CRASH GDT (ESSENTIALS-SIERRA)
10 GOW: GOS (ESSENTIALS-SONY C.E.)

LOS MEJORES DE...

AVENTURA / ACCIÓN



GOD OF WAR GHOST OF SPARTA
SONY C.E.
29,95€ +18

CONDUCCIÓN



GRAN TURISMO
SONY C.E.
19,95€ +3

LUCHA



TEKKEN 6
NAMCO BANDAI
39,95€ +12

RPG



SMT PERSONA 3 PORTABLE
ATLUS
39,95€ +12

SHOOTER



RESISTANCE RETRIBUTION
SONY C.E.
39,95€ +16

DEPORTES



PES 2011
KONAMI
29,95€ +3

PLATAFORMAS



LITTLE BIG PLANET
SONY C.E.
19,95€ +7

PARTY GAME



BUZZ! CONCURSO UNIVERSAL
SONY C.E.
29,95€ +12



PSP



1 =
SMT PERSONA 3 PORTABLE
evaluación 9,3
Uno de los mejores juegos de rol de PS2 llega a PSP en su mejor versión.
Atlus 39,95€. +12 años jugado ☐



2 =
TACTICS OGRE LET US CLING TOGETHER
evaluación 9,5
Por fin aparece en Europa uno de los RPG estratégicos más brillantes de la historia.
Square Enix 40,95€. +12 años jugado ☐



3 =
THE 3RD BIRTHDAY
evaluación 9,2
Regresa el icono sexual de PSone pistola en mano y más cañera que nunca.
Square Enix 45,99€. +16 años jugado ☐



4 ↑
INVIZIMALS: LA OTRA DIMENSIÓN
evaluación 9,3
Más de 100 nuevos invizimals, una nueva campaña y opciones de personalización.
Sony C.E. 29,95€. +7 años jugado ☐



5 =
FINAL FANTASY IV: THE COMPLETE COLL.
evaluación 9,2
La versión definitiva del juego que sentó las bases del género y no te puedes perder.
Square Enix 39,95€. +12 años jugado ☐



6 ↓
DISSIDIA 012 FINAL FANTASY
evaluación 9,3
Nuevos personajes, opciones de combate y extras para completar una genial secuela.
Square Enix 40,95€. +12 años jugado ☐



7 ↑
GOD OF WAR: GHOST OF SPARTA
evaluación 9,3
Kratos se despide de PSP con la mejor aventura de acción del momento.
Sony C.E. 29,95€. +18 años jugado ☐



8 ↓
KINGDOM HEARTS: BIRTH BY SLEEP
evaluación 9,2
Tres personajes dentro de una aventura llena de magia y de inolvidables momentos.
Square Enix 40,95€. +12 años jugado ☐



9 =
LORD OF ARCANA
evaluación 9,0
Acaba con inmensas criaturas mitológicas al más puro estilo Monster Hunter.
Square Enix 40,99€. +16 años jugado ☐



10 =
PATAPON 3
evaluación 8,5
Una nueva aventura de la tribu Patapon con más de 100 misiones y 30 jefes finales.
Sony C.E. 29,95€. +7 años jugado ☐

CONCURSO





1 3ER PREMIO
CARGADOR WIRELESS + UN JUEGO





ACTIVISION



¿Cómo llamarías a un Transformers inventado por ti?
¡Envíanos el nombre más original que se te ocurra!

¡PARTICIPA!

PODRÁS GANAR...

Activision y PlayStation R.O. te dan la oportunidad de conseguir lotes exclusivos de Transformers. Para optar a uno de estos cuatro premios: 1 juego + 1 Proyector para iPhone; 1 juego + 1 proyector; 1 juego + 1 cargador, o 1 de los 17 packs de 1 juego + 1 cómic, envíanos un SMS con la respuesta más original antes del 16 de septiembre.

TRANSFORMERS

EL LADO OSCURO DE LA LUNA

EL VIDEOJUEGO



1

1ER PREMIO

PROYECTOR PARA IPHONE + UN JUEGO

Envía un SMS al 25152 con Play Transformers y un nombre inventado

¡Los 20 nombres más originales conseguirán los premios!

Ejemplo: Play Transformers Aspavienter

Coste del SMS 1,42 € IVA incluido. Servicio de ocio y entretenimiento prestado por Alterna Project Marketing. 902 210 230. info@a-p-m.es
Concurso válido del 16 de agosto al 16 de septiembre de 2011. Fallo del jurado el 17 de septiembre de 2011.
Consultar bases y protección de datos en www.revistaplaystation.com Concurso organizado por: Activision y PlayStation R. Oficial.

Descuento de 5€ al comprar uno de estos juegos

Cómo conseguirlo

Por correo
Selecciona los juegos que quieres comprar marcando con una X la casilla y envía el cupón a:
GAME-CentroMAIL. C/Virgilio 9. Ciudad de la Imagen - Pozuelo de Alarcón. 28223 Madrid.
En unos días recibirás CONTRA REEMBOLSO el pedido en tu casa.

En tu tienda
Dirígete con este cupón a tu tienda GAME-CentroMAIL más cercana.
Para más información llama al 902 17 18 19.

PS3	PS3	PS3	PS3	PS3
PVP recomendado 69,95 €	PVP recomendado 69,95 €	PVP recomendado 59,95 €	PVP recomendado 59,95 €	PVP recomendado 40,50 €
Lector PlayStation Revista Oficial - España 64,95 €	Lector PlayStation Revista Oficial - España 64,95 €	Lector PlayStation Revista Oficial - España 54,95 €	Lector PlayStation Revista Oficial - España 54,95 €	Lector PlayStation Revista Oficial - España 35,50 €
RESISTANCE 3	DRIVER: SAN FRANCISCO	DEAD ISLAND	DEUS EX: HUMAN REVOLUTION	MAJOR LEAGUE BASEBALL 2K11
☐ AÑADIR AL PEDIDO	☐ AÑADIR AL PEDIDO	☐ AÑADIR AL PEDIDO	☐ AÑADIR AL PEDIDO	☐ AÑADIR AL PEDIDO

CUPÓN DE PEDIDO

NOMBRE ____ APELLIDOS ____ EDAD ____
DIRECCIÓN ____ Nº ____ PISO ____
POBLACIÓN ____ PROVINCIA ____ CÓDIGO POSTAL ____
TELÉFONO ____ NIF ____ E-MAIL ____

☐ CONTRA REEMBOLSO URGENTE
ESPAÑA 6,50 € // BALEARES 7,50 €

OFERTA NO ACUMULABLE A OTRAS PROMOCIONES DE GAME-CENTRO MAIL
OFERTA VÁLIDA HASTA EL 30 DE SEPTIEMBRE DE 2011







PlayStyle

INVASIÓN A LA TIERRA

MARINES Vs. EXTRATERRESTRES

Música
¡Donde hay Huecco hay alegría!

Tecnología
Los quemacalorías de PS3 para no perder la línea este verano

Moda
Sobrevive al calor inspirándote en Afrika

DanceStar PARTY™

Rincón del Jugón

El nuevo juego de baile que Sony lanzará a finales de año incluirá más de 40 grandes éxitos de artistas nacionales e internacionales. Además, podrás practicar y aprender cuatro coreografías por cada canción. Todos los pasos recrean hasta el último detalle de los videoclips originales.





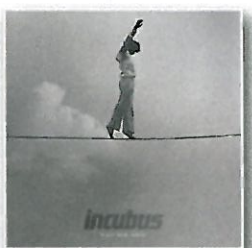




RED HOT CHILI PEPPERS
I'm with you

★★★★☆

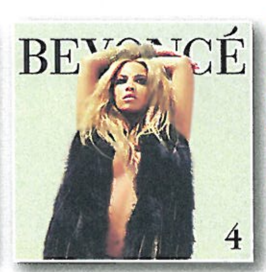
Cuando un álbum alcanza la categoría de *Stadium Arcadium* da igual que pasen cinco años para un nuevo lanzamiento. Con cada disco se superan y ahora le toca el turno a ***I'm with you***, una *delicatessen* para degustación auditiva que comienza con *Monarchy of roses* para terminar totalmente arriba con *Dance, dance, dance.* Pero lo mejor es que ***I'm with you*** tendrá parada en España, el 15 y 17 de diciembre (en Barcelona y Madrid).



INCUBUS
If not now, when?

★★★★☆

Limpia tu memoria de lo que recuerdas de Incubus. Después de cinco años de silencio, irrumpen en el panorama con un nuevo disco que nada tiene que ver con su pasado. Pensarás que qué fatalidad. Pues no, ***If not now, when?*** es una genialidad. *«Es nuestra carta de amor sónica al mundo»*, así lo define el cantante, Brandon Boyd. Toda una declaración de intenciones que no debes dejar escapar.



BEYONCÉ
4

★★★☆☆

Explosivo e inigualable. Beyoncé se sale con el *single* debut (último *track* en el álbum) *Run the world (girls)*, superando sus grandes *hits*, incluso. Pero el resto de temas rítmicos pierden fuelle -no las baladas, que gozan de pureza vocal y ritmos embaucadores-. ¿Pero dónde está Sasha Fierce? Algo queda de ella, pero esa fuerza característica de su anterior disco se ha desvanecido. Todo está apostado a una sola carta.



SIMPLE PLAN
Get your heart on!

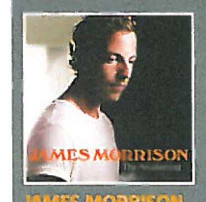
★★☆☆☆

Ya sabemos que no son lo que eran. Y en este cuarto disco han intentado retomar sus inicios, pero no lo han conseguido. Son incluso más *radio friendly* que nunca y, es más, trabajan un *Punk/Pop* que ya suena algo añejo. Les salva el fichaje para el *single* debut, *Jet Lag*. Natasha Bedingfield da ese toque fresco que últimamente le falta a la banda. Pero eso solo sucede en una canción...

Próximos lanzamientos



LADY ANTEBELLUM
Own the night



JAMES MORRISON
The Awakening



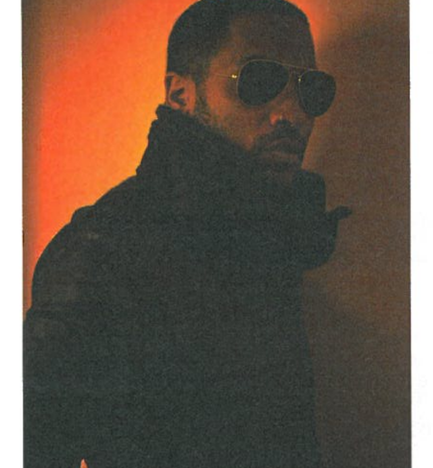
VEGA
La cuenta atrás



BEATRIZ LUENGO
Bela y sus moskitas muertas



DAVID GUETTA
Nothing but the beat



LENNY KRAVITZ

En busca del nuevo sonido de América

Concienciadamente perdido entre un mar de sonidos, Kravitz se apresura a la conglomeración de múltiples estilos a lo largo y ancho de 16 canciones que componen su noveno álbum de estudio. Posiblemente sea por el hecho de «renovarse o morir», o porque no sabía exactamente qué camino tomar, pero tras un par de escuchas caes ante la evidente genialidad de Kravitz. Como él mismo define, ***«es un disco muy géminis»***, pasará del *jazz* y *R'N'B* al *funk* más *rock*, todo ello aderezado con las peculiares melodías y *riffs* de guitarra del artista. Es largo y contundente, y aprieta y afloja su estilo como nunca.



Black and White America

★★★★☆



ENTREVISTA CON...

HUECCO

ESTO ES *Dame Vida*

Dame vida, ¿realidad o utopía? Su nuevo disco irrumpirá en tu conciencia.

En el videoclip de *Dame vida* aparecen 11 deportistas que han sido campeones del mundo, ¿cómo conseguiste reunirlos a todo?
En cuanto les conté cuál era el proyecto y el motivo de mi nuevo disco, no dudaron ni un instante en unirse a ***Dame vida***.
¿Y cuál es ese motivo ?
Que todos los *royalties* por la venta del disco en todo el mundo, tanto física como digitalmente, irán a parar a la creación de unos balones cuya tecnología permite dar luz. Es decir, con tan solo 15 minutos de juego genera una hora de luz.
¿Cómo surgió tan magnífica idea?
Quería que mi nuevo disco tuviera un cometido más allá de la escucha de la música. Así que me puse a navegar por Internet y encontré que unas estudiantes de Harvard habían creado un invento demoledor: una pelota de fútbol ecológica capaz de generar luz solo con el movimiento de darle patadas. Así que me puse en contacto con ellas y les propuse que con lo que recaudara con ***Dame vida*** iría a parar a la manufactura de los balones y su traslado, pues iré yo personalmente a repartirlos a los poblados de Haití.
Has juntado deporte y música ¿de qué manera crees que podrías unir a tu proyecto el mundo de los videojuegos?
Pues a este proyecto es muy difícil, porque aunque las compañías donasen juegos y consolas, allí en Haití donde no hay ni luz, ni agua, poco pueden hacer... Mi próposito es regalar sonrisas a los niños, y el deporte es un juego de energía limpia.
Sinceramente, es tan bonita la idea que parece una utopía...
Puede, pero espero y deseo que no. Es una buena causa para dejar de ser un corsario de la música. Que se haga o no realidad el proyecto está en vuestras manos.
¿Y si no funciona?
Pues tendré que unirme al mundo de los videojuegos (risas), que parece que tus lectores (los jugones) siguen comprando juegos. O al menos eso demuestran las cifras, que año tras año se sigue colocando como una de las industrias con más beneficios. Lo cierto es que tenéis un público envidiable.

Al proyecto Dame vida se han unido deportistas de la talla de Pau Gasol Jorge Lorenzo o David Villa. Todos ellos aparecen en el videoclip del single jugando con el balón, que fue inventado por cuatro estudiantes de Harvard.

POR ANA MÁRQUEZ




El Blu-ray de Invasión a la Tierra incluye una demo jugable y exclusiva de Resistance 3. Y créeme, después de ver la película, tendrás ganas de escupir plomo.



INVASIÓN A LA TIERRA

Cuando los aliens invadan el planeta, de poco nos servirán las armas convencionales

BLU-RAY DVD Los Marcianos de ***Invasión a la Tierra*** no se andan con chorradas, y esta película tampoco. Lejos de desplegar los prólogos farragosos (con pseudocientíficos, heróicos presidentes y familias con perro) de otros filmes de ciencia ficción, el director Jonathan Liebesman va «directo al turrón»: los marcianos aparecen, se zumban a todo ser vivo que pillan y convierten Los Ángeles en un erial. Toda la acción se centra en un grupo de marines, liderados por Aaron Eckhart, que intentan sobrevivir, en pleno epicentro de la invasión, al acoso constante de unos enemigos mejor armados y a primera vista indestructibles. Rodada de manera frenética, ***Invasión a la Tierra*** se asemeja bastante a un *shooter*: no deja un segundo de respiro. No ganará un Oscar al mejor guión, pero te mantendrá en tensión durante casi dos horas y con ganas de liquidar marcianos, *DualShock* en mano.

Película ★★★☆☆
Extras ★★★★☆

Director: **JONATHAN LIEBESMAN** Reparto: **Aaron Eckhart, Michelle Rodriguez** Audios: **CASTELLANO, INGLÉS (DTS HD), CATALÁN (5.1).** Subtítulos: **Castellano, inglés...** Distribuye: **SONY PICTURES H.E. 21,95 € (BD) 17,99 € (DVD)**

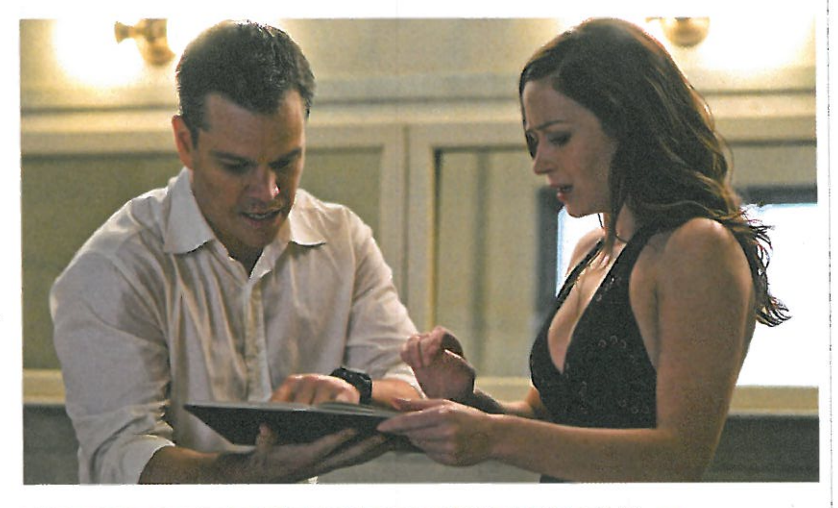
DESTINO OCULTO

¿Un amor imposible dentro de un thriller de ciencia ficción? ¡Hay que verla!

BLU-RAY DVD Una peli de acción, no. Es una bella, y original, historia de amor engalanada con la mejor ciencia-ficción. Un ser supremo, al que llaman «Gerente», maneja los hilos de la humanidad.El libre albedrío no existe, cada paso que das está estudiado, nada sucede por casualidad... Con estas premisas Matt Damon y Emily Blun luchan por su amor y nos regalan enternecedoras secuencias, y el director George Nolfi navega entre un mar de incongruentes explicaciones poco atrevidas para ofrecernos un entretenidísimo *thriller*. Un filme *puzzle* con personajes sólidos y una historia que, bueno, puede que te deje flotando. Sin duda, ideal para ver un domingo por la noche y acostarse con una sonrisa de oreja a oreja. Además, podrás ver escenas eliminadas y extendidas para entender mejor la historia.

Película ★★★★☆ ***Extras*** ★★★☆☆

Director **GEORGE NOLFI** Audios **CASTELLANO (DTS 5.1) INGLÉS (DTS HD).** Subtítulos **Castellano, inglés, francés...** Distribuye **Universal 29,99 € (BD), 19,99 € (DVD)**




La solidez interpretativa de Matt Damon y Emily Blun hacen que la historia no decaiga en los momentos más inverosímiles de la trama.

TORRENTE 4 LETHAL CRISIS

Segura vuelve a rodearse de amigotes, y descubre a una estrella: Paquirrín.

BLU-RAY DVD Los críticos la pusieron a parir, pero el público volvió a llenar las salas de cine para disfrutar de las nuevas aventuras de Jose Luis Torrente, y de paso, descubrir cuántos rostros famosos se habían apuntado a la nueva película del «amiguete» Santiago Segura. Entre tanto cameo (en ocasiones tendrás que darle a la pausa para ver cuántos coinciden en pantalla, a lo ¿Dónde Está Wally?), destaca por derecho propio Kiko «Paquirrín» Rivera. El hijo de la Pantoja se descubre como un comediante nato, a la altura del mítico Cuco (Gabino Diego) de *Torrente 2: Misión en Marbella*.

Película ★★★★☆ ***Extras*** ★★★★☆

Director
SANTIAGO SEGURA
Audios
Castellano (DTS-HD 7.1)
Subtítulos
CASTELLANO, INGLÉS...
Distribuye
Warner Home Video
19,95 € (BD)
18,50 € (DVD)

VALOR DE LEY



Los Cohen se ponen crepusculares (otra vez)

BLU-RAY DVD En lugar de ejecutar un *remake* al uso del clásico de John Wayne de 1967, los hermanos Cohen partieron del material original, el libro de Charles Portis, para edificar este *western*, nominado a diez Oscar (incluyendo mejor película y dirección). Al final no se llevó ninguno, pero queda para la historia la memorable interpretación de Jeff Bridges, como el alguacil Rooster Cogburn. Eso sí, haceros un favor y poner la versión original. El doblaje no le hace justicia.

Película ★★★★☆ ***Extras*** ★★★☆☆

Director:
ETHAN Y JOEL COHEN
Audios:
Castellano 5.1, inglés DTS HD
Subtítulos:
CASTELLANO, INGLÉS...
Distribuye:
Paramount
29,95 € (BD)
20 € (DVD)







MIDDLE MEN

La delirante historia de los pioneros del porno On-line

DVD Aunque su carátula puede llevarnos al equívoco de creer que estamos ante otra comedia descerebrada más, ***Middle men*** se acerca más a *Boogie nights* que a *La vecina de al lado* (por citar otras dos películas basadas en la misma industria: el porno). Mitad ficción, mitad hechos reales, ***Middle men*** narra la increíble historia de los primeros tipos que decidieron crear porno de pago en la Red, allá por 1997. Con momentos divertidos y otros más serios, ***Middle men*** es una curiosidad que merecía haber sido estrenada en España. Al menos nos han dado la oportunidad de disfrutarla en DVD. Algo es algo.

Película ★★★☆☆ ***Extras*** ★★☆☆☆

Director
GEORGE GALLO
Audios
Castellano e inglés (ambos en 5.1.)
Subtítulos
CASTELLANO, INGLÉS...
Distribuye
Paramount
17,95 € (DVD)

NOTICIAS



NICHOLAS CAGE SE DESMELENA EN 3D

El 13 de septiembre podrás llevarte a casa una de las mejores (y más incomprendidas) películas del año: ***Furia ciega***. Una auténtica chifladura con *muscle cars*, tiroteos y demonios, protagonizada por un Nick Cage en estado de gracia, y con las mejores 3D que se han visto desde *Avatar*. En DVD, BD y por supuesto, BD 3D.



DISNEY SE VUELCA CON EL BLU-RAY 3D

Entre octubre y noviembre nos llegarán seis joyas que harán las delicias de los propietarios de televisiones 3D: *Cars 2*, la trilogía *Toy Story*, *La Bella y la Bestia* y *Pesadilla antes de Navidad*. Un poco antes, el 21 de septiembre, llegará la cuarta de *Piratas del Caribe*, también en BD 3D.



¡POR CROMM!

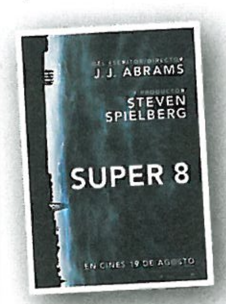
Coincidiendo con el estreno en cines del nuevo *Conan*, **20th Century Fox H.E.** estrena en *Blu-ray* las dos míticas películas de Arnold Schwarzenegger en las que encarnaba al bárbaro creado por Robert. E. Howard. Por separado o en un irresistible *pack*.

POR ANA MÁRQUEZ Y BRUNO SOL



SUPER 8

Uno de los principales creadores de Lost nos muestra qué le obsesionaba durante la adolescencia



Director
J.J. ABRAMS
Reparto
Joel Courtney, Elle Fanning, Kyle Chandler.
Género
CIENCIA FICCIÓN
País de origen
EE.UU.
Distribuidora
PARAMOUNT PICTURES
super8-movie.com

Después de ver ***Super 8***, no hay que ser ningún genio deductivo para tenerlo claro: posiblemente en este mismo orden, el joven J.J. Abrams estaba obsesionado con los monstruos gigantes, el cine casero y las producciones de Steven Spielberg de los ochenta. ***Super 8*** es una declaración de amor a todo ello: un grupo de adolescentes que está rodando una película casera de zombis presencia un misterioso accidente ferroviario que libera a una criatura. Poco más se puede contar de una historia cuya mayor virtud es tener bien claro que quiere ser como el cine para todos los públicos de hace dos décadas: el despertar de los picores juveniles, contacto con inteligencias extraterrestres, familias desestructuradas... Incluso el espectador que no haya disfrutado en su día con *Los Goonies* o *Exploradores* encontrará entrañables las interpretaciones de los niños protagonistas (especialmente la de una asombrosa Elle Fanning), los guiños al cine de terror (no os vayáis en los créditos finales) o la sincera ingenuidad que baña toda la película. De hecho, no es extraño que el propio Spielberg le haya dado su bendición: en otros tiempos, él mismo habría estado orgulloso de dirigirla.

TEMPLARIO

Un rey despótico. Un asedio memorable.

Inglaterra. Año 1215. Juan Sin Tierra (Paul Giamatti) recluta a mercenarios daneses para vengarse de los nobles que le hicieron firmar la *Carta Magna*. Sólo encontrará un obstáculo: el castillo de Rochester, esencial para reconquistar Londres y férreamente defendido por el Barón de Albany (Brian Cox) y sus mercenarios, liderados por un caballero templario (James Purefoy). En la línea del *Robin Hood* de Ridley Scott (aunque afortunadamente es menos pomposa y aburrida), ***Templario*** recrea un medievo más violento, sucio y verídico de lo que Hollywood siempre ha mostrado. Los combates (confusos, aunque de una brutalidad hipnótica) podrían estar mejor rodados, pero se agradece tanta dosis de acción burra, aunque sea envuelta en un acabado de Serie B.

Director
JONATHAN ENGLISH
Género
ACCIÓN
País de origen
REINO UNIDO
Distribuidora
DEAPLANETA
www.deaplaneta.com/es/templario







OTROS ESTRENOS

CONAN EL BÁRBARO

Nuestro tarugo favorito regresa tras 27 años

Jason Momoa (el Khal Drogo de *Juego de Tronos*) recoge el testigo de Arnie, luciendo molla, melena y espada en esta nueva adaptación del héroe creado por Robert E. Howard. Dirige Marcus Nispel.

COWBOYS & ALIENS

Polvo, desierto... y marcianos

Jon Favreu (*Ironman*) firma uno de los *hits* palomiteros del verano: Daniel Craig y Harrison Ford se enfrentan a los *aliens*, en la época del Salvaje Oeste. *Colts* contra lásers.

NOCHE DE MIEDO

¿Qué hacer cuando tu vecino es un vampiro?

Remake del clásico del terror ochentero. Colin Farrell es Jerry Dandrige, el vampiro, y David «*Dr. Who*» Tennant es Peter Vincent. Tiene buena pinta, aunque añoramos a Roddy McDowall y a Chris Sarandon.



TRÁILERS



JOHN CARTER

johncarterarrives.com

Hollywood llevaba décadas intentando recrear las míticas novelas de Edgar Rice Burroughs, pero al final ha sido **Disney** la que se ha llevado el gato al agua. Marte, princesas y un héroe confederado. Menuda pintaza.



THE DARKEST HOUR

DarkestHourMovie.com

Cuatro turistas yanquis, a los que una invasión *alien* les pilla de vacaciones en Moscú. Los marcianos son invisibles y voraces. El tráiler es ,sencillamente, inenarrable.

POR PEDRO BERRUEZO Y BRUNO SOL


PlayStyle
Moda
AFRIKA
¡Lo que se lleva es el look safari! Te damos las claves para ir a la última
Camisa transpirable en color verde militar, de Geox. 59,90 €
Collar doble en piel con diversas piezas de acero, de Fossil. 50 €
Cronógrafo de esfera redonda en acero y correa de piel, de Pulsar. 135 €
TACHYMETER
PULSAR
CHRONOGRAPH
100M
Pantalón cargo en color tierra con refuerzo trasero, de Dockers. 119 €
Bota de Clarks en piel con acabado efecto «arena del desierto». 149 €
POR ANA MÁRQUEZ



¡A RECICLAR SE HA DICHO!

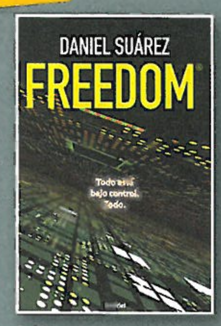
» Ibáñez adapta su humor al mundo digital.

Autor: **Francisco Ibáñez**
Editorial: **Ediciones B**
PVP: **5,99 €**

Mortadelo y Filemón dan el salto al cómic digital

Renovarse o morir. A veces, esta sentencia tan nuestra refleja una auténtica necesidad, y en otras cae un poco en la exageración. Algo de ambas encontramos en esta publicación, la primera incursión de Mortadelo y Filemón en formatos electrónicos. Necesidad porque el *e-book* está ahí, llamando con fuerza a la puerta y augurando una revolución inminente. Y exageración porque, bueno, después de más de medio siglo viñeteando, los personajes de Ibáñez no tienen pinta de que vayan a morir, con o sin tinta electrónica. Aún así, ***¡A reciclar se ha dicho!***, el último álbum publicado de los agentes de la T.I.A. inaugura una nueva línea de cómic digital, descargable a través de la aplicación *Koomic* para *iPad*, de los personajes de **Bruguera**. Una colección que en próximos meses crecerá con títulos como *Chernobil, Qué cuchitril* o *Por Isis, llegó la crisis*. Y en octubre se digitalizarán otros personajes como Zipi y Zape o Superlópez.

LIBROS



Autor **Daniel Suárez**
Editorial **Umbriel**
P.V.P. 18 €

Freedom
La rebelión tecnológica

Freedom es la secuela de la saga que Daniel Suárez inició con *Daemon*, donde todo giraba en torno a Sobol, un programa informático programado para desatar un armagedón a través de sus *daemons*. En esta segunda parte, Suárez retoma la historia, al borde de la guerra civil ante una crisis global que no ha podido detenerse. Y también al personaje principal de aquella, el detective Sebeck que consigue sobrevivir a su condena a muerte gracias a los planes que los rebeldes de la red *Darknet* tienen para él. Espionaje informático, tecnología desbocada y rebelión contra las corporaciones.

Cultura basura, cerebros privilegiados
Estimula tu mente jugando

Seguro que más de una vez te han dicho eso de que los juegos te van a dejar tonto, que ya eres mayor para leer cómics, o que tanto «googlear» te va a atrofiar el cerebro. Pero algunos autores no están de acuerdo con estos sambenitos, como Johnson, que desmonta todas esas teorías que hablan de un deterioro cognitivo a causa de las nuevas tecnologías y formas de comunicación y entretenimiento. Sostiene que estas encierran sus propios desafíos para la mente y estimulan formas de relacionarse con ellas no tan diferentes de las tradicionales. Muy interesante.





Autor **Steven Johnson**
Editorial **Roca**
PVP: 15 €





CASTLEVANIA: HARMONY OF DESPAIR
Varios
★★★☆☆

Como todas las BSO de *Castlevania* que incluyen temas nuevos y remezclas de cortes clásicos, la de ***Harmony Of Despair*** es irregular. En general la nueva música es acertada, no así la arreglada que en su mayor parte diluye los aciertos de los temas originales... Bien por emplear una instrumentación mal escogida. Bien porque al prescindir del expresionismo cae en el simplismo, y por tanto, más que servir, resulta servil (39,95 €). iTunes Store



LIMBO
Martin Stig Andersen
★★★☆☆

Martin Stig Andersen ofrece inquietud y aprensión a partituras llenas en una música que suena como un grito amordazado, que se revuelca en la suciedad estética del juego afeando así su envoltura, pero embelleciendo su espíritu. La fusión total entre arquitectura gráfica y diseño sonoro, que germinan en composiciones turbias que resbalan como lágrimas por la cara tiznada de *Limbo*: todo esto sucede gracias al poder desatado de la ambientación electroacústica (3,99 €). iTunes Store



VINILOS MEGAMAN
Un salón Pixel Perfect

Después de recrear otras licencias, como *Donkey Kong* y *Mario Bros.*, **Blik** te permitirá reproducir en tu salón la mitología de una de las franquicias más legendarias de los 8 *bits*: *Megaman*. Además del Bombero Azul de **Capcom**, la colección incluye algunos de sus más emblemáticos enemigos. Los vinilos son reutilizables.

Distribuidor: **Blik**
Nº pegatinas: **25** Precio: **50 $**



EMMA FROST
Blanca y radiante

La asociación entre el cómic tradicional, el estilo *bishoujo* y el merchandising continúa dando frutos de curvas sinuosas y movimiento bien logrado, esta vez en la forma de Emma Frost, translúcida por su mutación de piel de diamante; más vueltas de tuerca, imposible.

Distribuidor: **Kotobukiya**
Tamaño: **20 cm.**
Precio: **81,90 €**

TINTÍN COWBOY
Resina de oro

Steven Spielberg nos sorprenderá en octubre con su película de animación de Tintín. Así que parece un buen momento para repasar algunas de las grandes figuras en resina que asoman al mercado día sí, día también. Como esta de edición limitada (y de lujo) de *Tintín en América*.

Distribuidor: **Hergé-Moulinsart**
Tamaño: **27 cm.**
Precio: **690 €**

POR RAÚL FUZZ, DRACÓCULA Y ADONÍAS

Todo lo que necesitas para estar a la última



PURO ENTRETENIMIENTO

GALAXY PLAYER S WIFI 5.0

Los MP4 ya son historia. El nuevo Smartplayer de Samsung es un reproductor multimedia que posee un potente procesador de 1.0 GHz. para videojuegos y películas, y produce vídeos en HD. Además, gracias al sistema operativo Android podrás estar conectado en todo momento a tus redes sociales, así como realizar llamadas gratuitas a través de Skype y Qik. Tiene una pantalla de 5" por lo que podrás ver páginas web a tamaño completo y leer texto pequeño sin tener que modificar el tamaño de la pantalla. La cámara incluye flash y una gran variedad de modos de disparo (autodisparo, disparo sonrisa...), el «pero» es que es de 3,2 MP.

299 € www.samsung.com/es



MÚSICA LIGERA

WALKMAN NWZ-W262

El nuevo modelo MP3 de Sony, ideal para practicar deporte, es aún más ligero que su predecesor. Es resistente al agua y no tiene cables de por medio. La batería se recarga rápidamente, pues en tan solo 3 minutos podrás disfrutar de 60 minutos de música (la carga completa de la batería ofrece 8 horas).

75 € www.sony.es



LO MÁS FRIKI DEL MES
COD: MW3

Los Turtle Beach Ear Force, que así se llaman los auriculares que distribuirá Lygo, han sido diseñados por los equipos de Infinity Ward y Sledgehammer. Hay cuatro versiones, que irán desde los 100 € a los 300 € aproximadamente. Disponibles a partir del 8 de noviembre. www.engadget.com



DISEÑA TU CÁMARA
OPTIO NB1000

Esta cámara de fotos compacta nos tiene fascinados. ¡Su carcasa son piezas Nanoblock! Puedes montar y desmontar a tu gusto, o crear un divertido león. Posee una pantalla LCD de 3", tiene 14 MP y zoom 4X.
199 € (Edición limitada) www.pentax.es

JUEGA A LO GRANDE
PICOPIX 1430

Disfruta de tus juegos favoritos con este proyector de bolsillo capaz de proyectar imágenes de hasta 80". Además, también podrás disfrutar de tus vídeos almacenados en la memoria interna, en una tarjeta SD o a través de un dispositivo USB. Incluye trípode.
299,99 € www.philips.es





DIGITALIZA TUS APUNTES
ZPEN LIVE

Con este bolígrafo podrás transcribir tus notas en formato digital. Solo tienes que enganchar el receptor wireless a un folio y escribir con el boli. Después conecta el receptor al ordenador y podrás visualizar tus apuntes.
79,90 € www.dane-elec.com

LO MEJOR DEL MES EN...
¡En forma con PS Move!

1

Con Zumba Fitness te pondrás en forma a base de bailes laitinos. Incluye cinturón de ejercicios. 50,99 € ★★★★☆

2

Recupera la musculatura que hace tiempo perdiste con UFC Trainer, pues propone intensos ejercicios de artes marciales. Incluye correa de piernas. 60,99 € ★★★☆☆

3

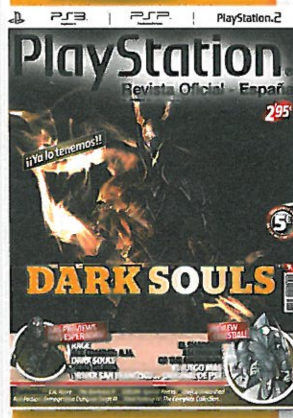
My Body Coach 2 será tu entrenador y dietista personal tras los excesos veraniegos. Incluye dos pesas de 500g. (adaptadores de PS Move). 59,90 €. ★★★★☆

DESPEDIDA Y CIERRE

¡¡¿¿Lo mejor de nuestras vacaciones??!!

Para algun@s sí y para otr@s también. Aunque todavía nos quedan algunos días más de descanso de los que recuperaremos alguna foto más.





La portada de FIFA es un clásico de todos los veranos, pero no os perdáis cómo quedaría la revista con estas pedazo de ilustraciones de Dark Souls y Driver San Francisco. También se lo merecen...



Una vez más, la imagen entrañable del verano está protagonizada por Anna (atención a su nuevo look) y su niña Claudia, que ya está aprendiendo a posar como su mamá. Aquí tenemos a Claudia calentando el agua de la piscina a golpe de piececillo loco. Para que luego digan que los niños pequeños solo dan disgustos...



Las únicas fotos que nos ha enseñado nuestro director de sus vacaciones en Sanxenxo corresponden a mariscadas multidisciplinares y arroces con vida propia. Dicen las malas lenguas que su hermano y él acabaron con el marisco de toda la comunidad.

Y mientras a todos nos estaba dando el solete en algún rincón de nuestro cuerpo, Nemesis se dedicaba a llamar a horas intempestivas a algunos de sus ídolos del mundo cinematográfico. Aquí le tenéis charlando animosamente, engalanado con su máscara de Greedo, con Dennis Muren, maestro de efectos especiales de IL&M. ¡Os aseguramos que es verdad!



No os asustéis lectores, no se trata del Yeti depilado de las Hurdes. Es nuestro colaborador Lloyd, que aprovechó los tres días que le hemos dado de vacaciones para huir a Lanzarote y recorrer la isla con las chanclas del 49 más feas del sistema solar. Por cierto, nunca mezcléis el rojo con un estampado tan horrible como el de su bañador. En el fondo le queremos mucho...





Resultados del concurso inFAMOUS 2

Ganadores de 1 juego de PS3

- Andrés Matesanz de la Calle (MADRID)
- Adrián Fuentes Avellán (ALBACETE)
- Fernando Antoná Rodríguez (MADRID)
- Alberto Castro Rentero (BARCELONA)
- Mª del Monte Campanario Martín (MADRID)
- Jordi Cortijos Barbera (TARRAGONA)
- Pedro Ainsua Cianca (ASTURIAS)
- Francisco García Martínez (MURCIA)
- Eva Puado Veloso (MADRID)
- Xavier Oliveras Auradell (GERONA)
- Julio Cuadrado Mora (CÁDIZ)
- Elvira Vázquez Amador (ALMERÍA)
- Daniel Hoyos Villar (HUESCA)
- Sergio Escamilla Villareal (MADRID)
- Aníbal Tomás Gómez (LEÓN)

Ganadores de 1 juego de PS3 + 1 Skin + 1 Camiseta

- Juan A. Guzmán de la Torre (MÁLAGA)
- Manuel F. Calurano Villén (SEVILLA)
- Antonio Alberto Olivencia (ALMERÍA)
- Jonathan Capote Alonso (BARCELONA)
- Francisco J. Morilla Gómez (GERONA)

Ganadores de 1 juego de PS3 + 1 Skin

- Juan A. Vera López (GRANADA)
- Fernando Lara Gaviño (SEVILLA)
- Ginesa Noguera Hernández (MURCIA)
- Alain Martos Cepas (GERONA)
- José Gómez Arocha (SEVILLA)

